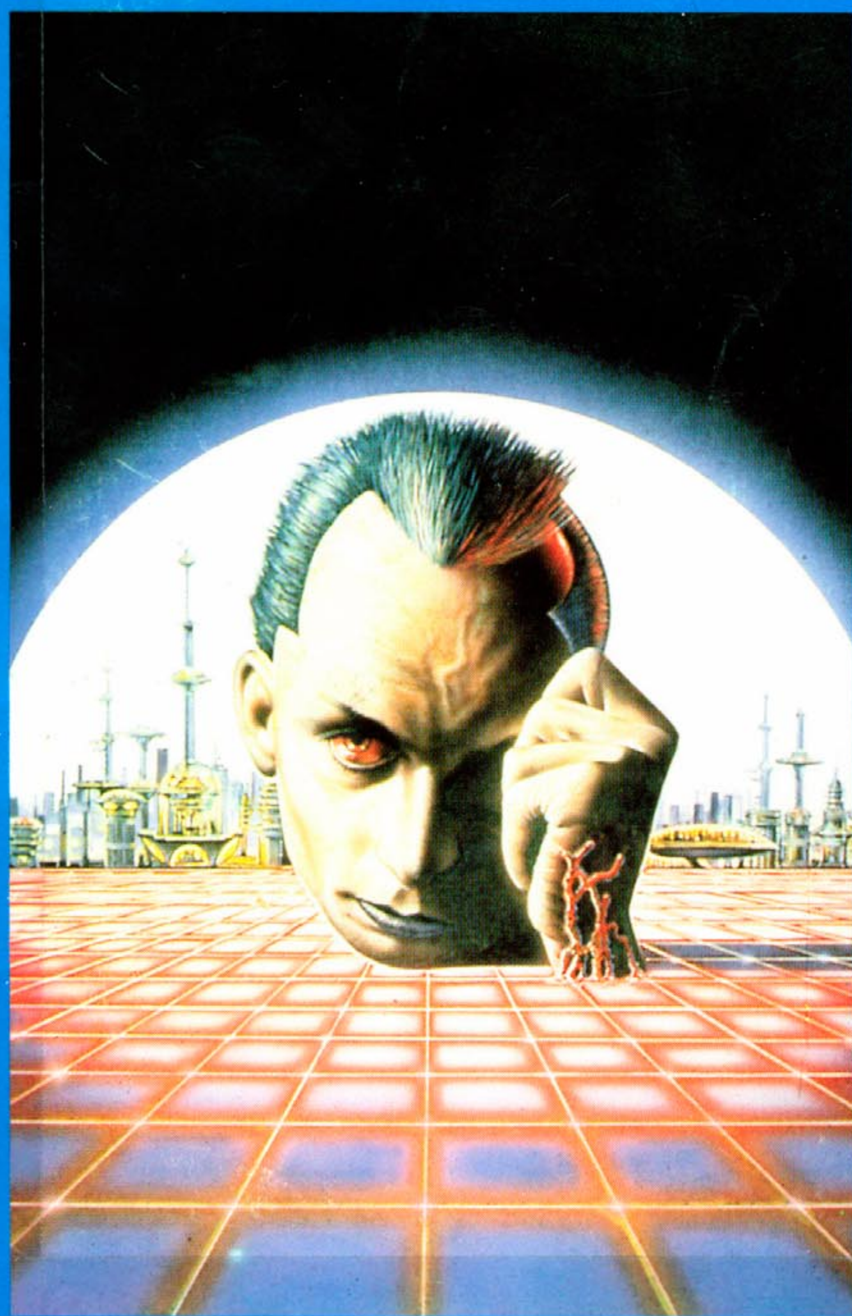
MUTANT



ÄNGLARS SKUGGA

ETT MUTANTÄVENTYR

II

ETT MUTANTÄVENTYR

ÄNGLARS SKUGGA

MARCUS THORELL
KONSTRUKTÖR

OLLE SAHLIN
REDIGERING

STEFAN THULIN
GRAFISK FORM

STEFAN THULIN
ORIGINAL

MICHAEL GULLBRANDSON
ILLUSTRATÖR

CRISP
OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON
PRODUKTION OCH KARTOR

HERZOGS REPRO AB
REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS
TRYCK

ÄNGLARS SKUGGA

DEN SVARTA KONFORMADE byggnadens långa skugga faller över stadsdel Engle C3 och ned i den rykande avgrunden. I dess svarta, fuktiga glasfasad reflekteras det omkringliggande Skytowns strålkastare och blinkande reklamskyltar. Det självförsörjande blocket kallas Skuggängel och ägs av den hemlighetsfulla Horst Auerbach. Där inne gäller Auerbachs lag och där har hans drömmar förverkligats.

FURSTEN MED DE TUSEN ÖGONEN. CRIMINALS ARE JUST TO KISS AWAY.

Men bakom den stela och till ytan sett lugna fasaden opererar en kriminell organisation som kommer att orsaka företagets undergång om inte den interna säkerhetspolisen kan stoppa den i tid.

Rollpersonerna är anställda på Interpol, Skuggängelns änglavakt, och på deras ansvar vilar framtiden.

OM ROLLPERSONERNA

Nyskapade eller erfarna rollpersoner? Det har ingen större betydelse i **ÄNGLARS SKUGGA.** Viktigt är att de inte har ett alltför omfattande brottsregister, för i Skuggängeln släpps bara de lagliga in.

Varför rollpersonerna vill dit är upp till dig att avgöra och om inte anställning hos Interpol, Die Wache, och pengar, status och berömmelse lockar kan de förslagsvis ha en uppgift att genomföra i Skuggängeln. Antingen kan de söka efter en person som är anställd där (och som dömts till straffarbete på EP 314 för att leda rollpersonerna till deläventyr 2), eller så kan någon rollperson arbeta för en främmande fientlig makt och spionera/sabotera i Skuggängeln, etc.

Yrke och klass har ingen betydelse för äventyren. Vad som kan ha betydelse är att rollpersonerna har blandade färdigheter, men glöm inte att Mutant är ett actionspel och om de inte har stridsfärdigheter kan det bli riktigt hett om öronen.

Om ett problem inte kan lösas med ett skott, kanske en automatsalva kan göra det.

OM AUERBACH UNTERNEHMEN

Horst Auerbach är en företagsam man med stora drömmar som han försöker förverkliga. Under yngre dar steg den tyskättade Horst snabbt i graderna inom flera mäktiga företag och framträdde som en av de främsta affärsmännen i området. Han är en vinnare som under hela sitt liv haft drömmar om ett eget imperium. Så en dag, när omständigheterna tvingade honom och hans ekonomi tillät, startade han sitt drömprojekt; — att forma ett eget imperium, ett område där han hade makten. Han sålde 32% av sina 42% i NewAudiCar. Han köpte ett område i en ny hypermodern stadsdel, Engle C3, som höll på byggas. Där lät han bygga sitt högkvarter, en sjuhundra meter hög byggnad av betong, stål och svart glas. Han lät kalla blocket för Klotz der Schattenengle, eller Blocket Skuggängel.

I blocket Skuggängel är det Horst som är boss och leder all verksamhet. Hans lag råder och lyds och han vill inte ha något med yttervärlden att göra. Skuggängeln räknas som ett självförsörjande block, en annan värld. Auerbach Unternehmen är ett helt självförsörjande företag.

Horst låter sin son Joachim sköta de ibland nödvändiga kontakterna med omvärlden och har låtit honom förvalta hans kvarvarande 10% i NewAudiCar. Hans övriga familj, bestående av fru Adriana och de två döttrarna Cathy och Ana, lever i lyx och trygghet i Skuggängelns topp.

Det är sju år sedan blocket byggdes. Sedan dess har ingen sett till Horst Auerbach och de som påstår att de har träffat honom är mycket förtegna om mötet. Det sägs att han är gammal och skröplig och har åldrats i förtid. Chefen är en mycket mystisk och tillbakadragen ledare med egendomliga idéer, men han är rättvis och styr sitt komplex med järnhand och noggrann övervakning.

FAMILJEN AUERBACH

Horst Auerbach, familjens överhuvud, är gift med Adriana, som har italienska rötter. De har två döttrar, Cathy, 21, Ana, 19, samt en son, Joachim, 23 år gammal. Under Horst är Adriana och Joachim företagets mest framträdande chefer. Cathy och Ana är ännu inte helt engagerade i företaget och lever i skydd av lyx. Både Cathy och Ana har ett växlande temperament och har ledaregenskaper och goda förutsättningar att kunna styra företaget inom en snar framtid. Men de passar inte särskilt bra ihop och ägnar sig åt skilda intressen. Ana brukar hänga på ARENAs idrottsanläggningar och umgås med folk från alla samhällsklasserna, medan Cathy håller sig till sina vänner på klubbar och barer — men hon umgås också med mindre respektabla personer...

Horst visste om att han var obotligt sjuk. Han föddes svag och under sin levnad har många av hans inre organ bytts ut mot konstgjorda. För tio år sedan bröt sjukdomen ut på allvar. Han åldrades snabbt och var på väg att utplånas av den plågsamma sjukdomen. Ingen läkare i världen kunde rädda honom. Hans drömmar och högteknologin gav honom dock en idé som kunde hjälpa honom att leva vidare. Han drog sig tillbaka och för sju år sedan sålde han en del av sin andel i NewAudiCar. Han lät några av de ledande cyberteknikerna och kirurgerna genomföra en mycket svår operation — att avlägsna hans friska, felfria hjärna från den sjukliga och illa medfarna kroppen och koppla den till ett datorsystem. Han lät bygga Skuggängeln där han flyttade in och förverkligade en gammal dröm. Nu kunde han fortsätta att leva och behöll både ansvar och livsvilja. Han hade sin familjs fulla stöd och hjälp och har också lyckats bra. Hans liv har kunnat fortsätta i cyberzonens värld.

Horsts öde är en hemlighet, det är ingen annan än familjemedlemmarna som känner till att Horst är den centrala delen av Skuggängelns datorsystem, hjärnan i Skuggängelns kropp. Därmed har Horst en fullständig inblick i företagets datorsystem och vet allting om detta.

Den som olovligt listar ut hemligheten kommer omedelbart att tystas.

FAKTA OM KLOTZ DER SCHATTENENGLE

ÄGARE: Familjen Auerbach

HÖJD: 700 m

INVÅNARE: ca 85.000

Arbetslösa: ca 5%, gult personkort.

Arbetare och tjänstemän: ca 80%, grönt personkort.

Högre tjänstemän: ca 15%, rött personkort.

Chefer med familjer: 0,0002%, blått och vitt personkort.

60% av invånarna har livstidskontrakt. Ca 80% är aktivt arbetande medan 15% är barn och heltidsstuderande. De 5% arbetslösa är till stor del bara tillfälligt utan jobb, annars skulle de snabbt avvisas.

SÄKERHET: Hög. Intern säkerhetspolis och insatsstyrka.

FUNKTIONSENHETER

DISTRIBUTION A101. Butiker, varuhus, serviceinrättningar, mm. Många av butikerna är direktägda av Auerbach Unternehmen, men det finns även utomstående kedjor representerade. Distributionsenheten är öppen för alla som kan legitimera sig hos Die Wache (säkerhetsvakten) vis entrén. Enheten ligger i blockets bas och har ca 11.000 anställda och står för ca 20% av blockets omsättning. Här inne tillåts alla att vistas.

ADMINISTRATION A102. Ekonomi- och planeringsavdelningen har ca 2.000 anställda. Administrationen är Skuggängelns hjärna och avdelningen är förlagd till nedre delen av den kägelliknande byggnadens "huvuddel".

REKREATION A103. Nöjesenheten ligger i direkt förbindelse med Distributionen och även den hålls öppen för alla. Om natten kan man nå Rekreationen utifrån genom en ingång där väg I201W passerar genom byggnaden. Enheten har ca 10.000 anställda och står för ca 10% av blockets omsättning. ARENA, idrottsarrangörerna, ingår i enheten.

SERVICE A104. Utbildning, sjukvård, socialhjälp, information, mm, har sitt högkvarter ovanför bostadsenheten och har ca 3.000 anställda och står för ca 10% av omsättningen. Alla som tillhör företaget har rätt till vård och utbildning inom det. De med livstidskontrakt har gratis vård.

INTERPOL A105. Säkerhetspolisen, Die Wache, och insatsstyrkan utgörs av 300 respektive 1.000 man.

MEDIA A106. Stora informationsskärmar och holografiska reklamjippon kan påträffas överallt i blocket. Det finns flera lokala tidskrifter och kabelkanaler. Av de interna massmedierna framställs Skuggängeln som världens medelpunkt, och den som inte vet bättre kan nästan tro det.

PRODUKTIONSENHETER

FOLIN A201. Framställer genmanipulerade surrogatlivsmedel. Egen produktion och forskning. Omsättning: 10%. Anställda: ca 5.000.

NPCKORP A202. Tillverkar vapen under eget märke. Vapnen är av nylonplastkomposit och är kända för sin kvalitet och obetydliga vikt. Producerar några andra produkter av samma material. Omsättning: 15%. Anställda: ca 8.000.

ATS A203. All Technical Support. Tekniska industrin i Skuggängeln är rätt omfattande. Denna har hand om företagets alla byggen, tillverkning av fordon, datorer, en del billig cybernetik och roboteknik, mm. Dessutom har ATS hand om underhåll och service av all teknik inom företaget och har ansvar för kraftverket som ligger ingjutet i betong under blocket. I ATS finns även en liten grupp cybernetikforskare som arbetar med ett hemligt projekt som bara Horst vet vad det går ut på. Omsättning: 20%. Anställda: 15.000.

RÅVAROR A204. Företaget äger åtta stora gruvor och fabriker för brytning och framställning av diverse råmaterial. Omsättning: 10%. Anställda: 8.000.

PERSONKORT

För att få vistas i Skuggängeln måste man ha tillstånd från säkerhetsavdelningen, Die Wache. En person som söker tillstånd får vänta medan säkerhetsavdelningen kollar upp fakta om honom i sina register. Om han inte har begått några allvarliga brott och för närvarande inte har några oavtjänade straff, är anställd inom något företag som kan tänkas spionera mot Auerbach, kan ett personkort lämnas ut. Oftast lämnas ett kort som tillåter begränsad vistelse i både tid och rum. Om personen har goda referenser och bra utbildning kan jobb komma att erbjudas, detta får personen reda på i samband med att han får sitt personkort i receptionen, se nedan.

Personkortens tidsbegränsning beror på besökarens motiv till att besöka blocket. I regel är man generös med tiden så att besökaren hinner med en helkväll i nöjesenheten. Alla kort kan förses med en tidsbegränsning. När den är slut upphör kortet att fungera. Om någon försöker

använda ett ogiltigt kort kan Die Wache lätt spåra användaren genom övervakningsdatorn.

Alla personkort har en platta som känner av ägarens tum-pekfingergrepp. Kortet fungerar endast om ägaren är vid liv och håller i kortet. Plattans sensorer upptäcker om det inte är ägaren som håller i det när det används, och startar då ett larm hos säkerhetscentralen. Kortet är oerhört svårt att förfalska.

All användning registreras i centraldatorn.

PERSONKORTSKULÖR OCH TILLTRÄDESTILLSTÅND:

GULT: Arbetslösa som har uppehållstillstånd. Tillträde till bostäder, nöjesenheten och butikerna.

GRÖNT: Anställda och bofasta. Tillträde till den produktionsenhet man är anställd i, bostadsdelen och serviceenheten.

RÖTT: Avdelningschefer och anställda inom administrationen. Har även tillträde till administrationsenheten.

BLÅTT: Enhetschefer och andra särskilt betydande personer. Som rött, men har dessutom tillträde till några av familjen Auerbachs privata lokaler. Har tillstånd att resa med helikopter.

VITT. Wache-chefernas och familjen Auerbachs passerkort. Har tillträde till hela Skuggängeln.

SVART: Besökare. Ett helt svart kort är till för utomstående och ger inte tillträde till annat än distributionen och nöjesenheten. Ett svart kort med en färgad rand är till för besökare med tillträde till vissa avdelningar (när tiden är ute kan man inte längre passera spärrar eller handla med kortet).

Personkortet fungerar som nyckel och identifikation, och är ett bra hjälpmedel för Die Wache att spåra efterlysta med.

EKONOMI

I Skuggängeln använder man inte kontanter, här använder man Auerbach Mark (A-mark), som ligger på personkortet. Givetvis kan man använda vanliga kontanter i distributionsenhetens alla butiker, annars kan ju inte utomstående handla där. Men det finns flera växlingskontor där man kan överföra kontanter till A-mark. Alla automater är kopplade till CET (Skuggängeln bankdatasystem) och används vid alla former av ekonomiska transaktioner.

Om man växlar in ED till A-mark bjuds man på en bonus på 2% (100 ED blir 102 Amark), men växlar man åt andra hållet förlorar man något (100 Amark blir 95 ED). Detta är för att uppmuntra folk att handla i Skuggängeln och att förbruka mycket pengar.

Så fort en anställd i Skuggängeln fått lön sätts denna in på CET och överförs omedelbart till personkortet när ägaren så önskar.

ARBETEN & KONTRAKT

Att få jobb i Skuggängeln är inte alltför lätt. Som infödd eller registrerad invånare har man företräde till arbete. En utomstående kan ibland få jobb om han har tillräckligt bra kvalifikationer (SL avgör vilka). Men företaget har inte rykte om sig att ha så många jobb tillgängliga.

Den som vill arbeta får lön enligt regelboken och måste skriva på ett kontrakt som gäller i tre år. Man kan också skriva på ett livstidskontrakt om företaget anser att den anställde är något att satsa på. Då får man bättre lägenhet, bättre service, försäkringar och 15% högre lön. Dessutom får man ett startkapital som motsvarar månadslönen x 5 A-mark och lägre låneränta. Ca 60% av Skuggängelns arbetare har skrivit på livstidskontrakt.

Årskontrakten kan förnyas, men efter det andra kontraktet måste man antingen skriva på ett livstidskontrakt eller lämna företaget för gott.

DATORER

Det finns ett övergripande datorsystem som kontrollerar hela företaget, och det är i princip Horst själv. Bara han har möjlighet att manövrera systemet och det finns ingen utanför familjen som vet att det är han som styr.

De stora datorsystemen:

SYS.01 HJÄRNAN AU (AUERBACH UNTERNHEMEN). Horsts centrala datorsystem.

SYS.02 WC (WACHE COMPUTER): Övervakningssystemet. Kontrollerar bevakningskameror, larmsystem, säkerhetsspärrar, registrerar all användning av personkort (utom ekonomiska transaktioner, såvida det inte rör sig om ett illegalt användningsförsök). Bara Die Wache har tillgång till WC. Här finns alla brott registrerade. Data överförs även till alla andra system med personregister.

SYS.03 CET: Sköter alla ekonomiska transaktioner. Företagets totala ekonomi har enbart Horst vetskap om. Fullständigt ekonomiskt personregister finns alltså på CET.

SYSTEM A100–106: Funktionsenheterna har skilda underavdelningar, men är uppkopplade till system 1-3 (AU, WC och CET). På system A104 (Serviceenheten) finns ett komplett personregister på alla i Skuggängeln.

SYSTEM A200–204: Produktionsenheterna har skilda underavdelningar, men är uppkopplade till system 1-3 (AU, WC och CET).

SÄKERHETEN OCH INTERPOL

Die Wache är motsvarigheten till InterPol. Liksom de flesta andra företag har även detta lagt mycket stor vikt vid säkerheten. Die Wache består av 300 duktiga säkerhetspoliser med grundlig InterPol-utbildning med kontinuerlig utbildning och träning under hela anställningstiden. Die Wache har en överste, Oberst Krüg, med 20 underchefer. Undercheferna har befälet över varsin grupp om vardera 15 man, varav fem är ordonnanser som sitter i bevakningscentralen när gruppen har sitt pass. Två av de tjugo grupperna är specialutbildade på underrättelsetjänst (spioneri, sabotage, mm) och tjänstgör både innanför och utanför företaget. Deras märke är ett varghuvud med ett W med änglavingar i bakgrunden.

Till sin hjälp har Die Wache en omfattande insatsstyrka på 1000 man som snabbt kan gripa in om något skulle inträffa. De har en liknande gruppindelning som Die Wache: 65 grupper om 15 man, varje grupp har en chef, det finns 13 kaptener som har befälet över 5 gruppchefer vardera och lyder under oberst Schröder. Företaget har ingen fientlig attityd gentemot någonting annat än brottslighet, sabotage och spioneri och är inte utbildad för stridsoperationer utanför blocket, men har ändå en viss träning och utrustning för det.

Die Wache är ansvarigt för företagets säkerhet. Brottslingar, spioneri, sabotage och lagöverträdelser skall förhindras och förebyggas. Det är även ansvarigt för brandsäkerhet, och ska förhindra vandalism och se till att in- och utpassering från byggnaden och mellan zonerna går till på rätt sätt. Ekonomisk brottslighet och olagligt bruk av datorer är också dess uppgift att förhindra, men det tar Horst bäst hand om själv.

Die Waches anställda bär svart basker med ett silvermärke i form av ett 'W' över vänstra ögat, och en i övrigt svart uniform. Insatsstyrkans mannar har svarta skärmmössor istället för basker. Utrustningen i övrigt är så gott som densamma för vakten och insatsstyrkan: mörkt plexivisir, sköld, skottsäker väst av NPC (se appendix) och ABC-skyddsmedel (med skyddsmask, salinisyl, resistasyl och elektrisk ABC-indikator med varningssignal). Die Wache använder den dock ytterst sällan. Som vapen har de tilldelats NPC 17L (automatpistol, se appendix) som alltid används av Die Wache. NPC 23L (k-pist, se appendix) används vid större insatser av Die Wache men normalt alltid av in-

satsstyrkan. Insatsstyrkan har även tre spränggranater per soldat. Alla har ett förbandspack med fyra regen, första förband och enduran, och en komradio. Die Wache är även utrustade med kortanalysdatorer (Card Check 1-2-3). Med CC123 kan vakten kontrollera personkort, ta upp böter (men ägaren måste fortfarande hålla i kortet) och upptäcka metallföremål.

Die Wache patrullerar hela byggnaden, särskilt det övre partiet hos Auerbach, kring nöjesområdet och affärsenheten. De har vaktposter vid alla in/utgångar, inklusive stationen, vägbana I201W och vid somliga zonspärrar. De bevakar helikopterbasen och har särskilt sträng bevakning över sin egen enhet. Det finns alltid ordonnanser i bevakningscentralen där alla larm, bevakningsskärmar och datorer finns. Från en stridsledningsavdelning kan insatsstyrkan regleras och beordras så länge radio- och telefonkontakt finns och bevakningskamerorna har översikt över den framryckande styrkan.

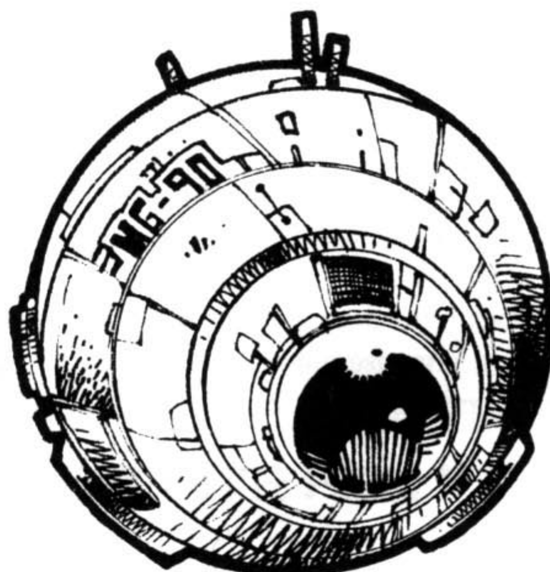
Befogenheterna är rätt stora, de får skjuta för att döda, men missbrukar sällan sina rättigheter. De är omutliga och kända för sitt goda uppförande, sin organisation, rättvisa och effektivitet, men också för sin brutalitet när de väl hamnar i strid.

BEVAKNINGS-HJÄLPMEDEL

SPÄRRAR: Släpper enbart igenom de med giltiga kort. Är mycket svåra att forcera med Elektronik/Dyrka upp lås (svårighetsgrad 18 i motståndstabellen, aktiv är färdigheten i Elektronik/5).

BEVAKNINGSKAMEROR: Ett stort antal kameror finns utplacerade på strategiskt viktiga platser i byggnaden, som även Horst använder för att se hur säkerheten och verksamheten i övrigt bedrivs i företaget. På så vis blir Horst en extra väktare med tusen ögon.

BEVAKNINGSROBOTAR: Små robotar (inte







större än en fotboll) svävar tyst fram slumpmässigt eller fjärrstyrt. Dessa är utrustade med kamera med inspelningsmöjligheter och en komradio kopplad till ordonnansen.

DÖRRAR OCH LÅS: Inre dörrar har 80 KP och har svårighetsgrad 15 att dyrka upp om ingenting annat anges. De är i regel larmade, om de inte leder till något helt oväsentligt. Låsen öppnas med personkort.

HUNDAR: Varje Wachegrupp har fem vakthundar (dobermann) till sitt förfogande.

VAPEN OCH LICENS

Vapen får bara bäras av InterPol. Vid alla ingångar finns det inlämningsavdelningar och förvaringsboxar för besökares vapen. Vapenlicens delas ut till de som får tillstånd av överste Krüg. Översten har noggranna anvisningar direkt från

Horst att enbart låta InterPol och de med blått personkort eller högre få licens. Om någon annan vill ha vapenlicens måste det finnas mycket goda skäl till det, och det är sällan det finns några giltiga skäl till att man behöver vara beväpnad under Skuggängelns beskydd. Här inne har alla änglavakt.

Dock finns det möjlighet att köpa vapen på den föga organiserade svarta marknaden, men detta är mycket svårt, och mycket riskabelt...

BROTT OCH STRAFF

Brott förekommer bland de 85.000 invånarna. Brott bestraffas ibland mycket hårt. Först när brottet har rapporterats genom ett larm eller av någon person griper Die Wache brottslingen och sätter honom i arresten. Ärendet kontrolleras av oberst Krüg, eller någon annan officer inom InterPol. De mest avancerade ärendena går vidare till Horst Auerbach. Efter en till tio dagar i arresten döms fången i Rättvisans sal. En dator i salen (kopplad till datorsystemet) fungerar som domare i samråd med Krüg och ett råd av tre från Die Wache som har graden gruppbefäl eller högre. Brottslingen får försvara sig, men kan få vittnen och vänner att delvis föra hans talan. Några försvarsadvokater är det inte tal om. Datorn kallas Bödeln och har även en 95% lögndetektor vars utslag kan fälla en brottsling. Domen brukar vara sträng men rättvis. Även varningar kan utdelas som straff eller i samband med ett straff. Den som har tre varningar och drar på sig en fjärde blir omedelbart avvisad från Skuggängeln. De som avtjänar ett straff har utegångsförbud, de får inte lämna byggnaden förrän straffet är avtjänat.

Här nedan följer några exempel på brott och straff (alla livstidsanställda som bryter mot lagen upprepade gånger kan utan vidare dömas till indrag av rättigheter):

OLAGA VISTELSE I SKUGGÄNGELN. Beslagtagande av värdefull utrustning, grundligt förhör, genomgång av alla identitetshandlingar, avvisning. Kan även dömas för spioneri eller sabotage, beroende på omständigheterna.

OLAGA VISTELSE UTANFÖR SKUGGÄNGELN. Anställda har begränsad tillåtelse att lämna byggnaden. Den som bryter mot detta döms till böter klass A.

SMUGGLING. Smuggling av varor har varierande straff, men brukar inte medföra värre än böter klass C. Vapen och drogsmuggling kan medföra straffarbete i 1-6 månader, och vid olaga handel kan det leda till livstids straffarbete.

STÖLD ELLER RÅN. Böter klass B och vid särskilt allvarliga stölder/rån, straffarbete i 1-6 månader.

MORD. Livstids straffarbete och dom under transplantationslagen. Vid upprepade mord, massmord eller överlagda mord döms brottslingen till Helvetet.

INBROTT. Beroende på var: hos någon med gult eller grönt kort, böter upp till max klass C; hos någon med högre befattning, straffarbete i 1-6 månader.

MISSHANDEL. Böter klass A-C. Grov misshandel, böter C och straffarbete i 1-6 månader.

OLAGA VAPENINNEHAV. Beslagtagande av vapen, Böter klass B. Kan aldrig få vapenlicens.

OLAGA HOT. Böter klass A.

CRACKING. Infiltrering i datorsystemet. Mindre överträdelser döms till livstids straffarbete och transplantation. Svårare överträdelser (till system 1, 2 eller 3, etc) döms till Helvetet.

SPIONERI ELLER SABOTAGE. Livstids straffarbete, transplantation och vid grovt spioneri/sabotage döms brottslingen till Helvetet.

FÖRKLARING AV STRAFF

AVVISNING. Om personen någonsin upptäcks i Skuggängeln igen kommer han omedelbart att dömas till livstids staffarbete och transplantation eller till Helvetet. Är inte skyddad av någon lag.

BÖTER KLASS A. Böter 5 A-mark om dagen under fem månader.

KLASS B. Böter 10 A-mark om dagen under tio månader.

KLASS C. Böter 20 A-mark om dagen under tjugo månader. (Alla böter går till CET eller som ersättning till den drabbade.)

INDRAG AV RÄTTIGHETER. Alla rättigheter som lägre räntor, lån, utegångstillstånd, serviceenhetens förmåner (försäkring, utbildning, pension, mm) dras in. Årskontrakt bryts och personen ägs omedelbart av företaget. 25% av lönen dras in. Kan ibland återfå rättigheterna efter några år efter utmärkt gott uppförande, men är ovanligt.

STRAFFARBETE. Straffarbete på EP 314 i C-Zon 137. Livstidsdömda släpps efter fem år, om de har överlevt så länge, och avvisas därefter från Skuggängeln.

TRANSPLANTATION. Brottslingen är enligt lag skyldig att donera organ (även cybernetiska) om de behövs i sjukvården.

HELVETET. Eller Die Hölle, kanske det grymmaste straffet... Die Hölle är en sorts sensomatic som bara ger mardrömmar och smärta. Graden på plågorna är inställbara. Avdelningen har gott om plats för nya brottslingar. Här ligger brottslingen tills han dör, eller överlever i tre år. Den som klarar tre år släpps ut och avvisas. Den mentala styrkan brukar vid det laget vara nedbruten till minimal nivå (MST=1) och utan psykiatrisk vård kan det ta hela livet att återställa de mentala skadorna.

För närvarande finns det fem brottslingar som är dömda till Helvetet. Ibland kan brottslingar dömas till några timmar eller dagar i Helvetet om deras brott inte är tillräckligt grova eller om de inte erkänner uppenbara brott. Vidare döms brottslingar som inte sköter sig (under straffarbete, utövar våld mot tjänsteman, t ex) under botgöringstiden till en kortare, men fullt så plågsam tid i Die Hölle.

OMRÅDET, EN ÖVERBLICK

Blocket Skuggängel 1007 i Engle C3 ligger ett stycke utanför det som anses som stadens mer centrala områden. För några år sedan var stadsdelen en omfattande slum, men efter det att den gamla stadens ruckel dränktes i betong skapades möjligheter för att en modern stadsdel skulle kunna växa fram. Horst var snabb med att köpa ett område för att kunna genomföra sitt drömprojekt, att bygga upp ett eget imperium. Runt om växte snart en ny stadsdel upp på den gamla stadens ruiner, kallad Engle C3.

Blocket ligger nära kanten till Avgrunden, en lång förkastningsspricka. Avgrunden sträcker sig genom hela staden.

KLIMAT

Luften är ganska ren och man kan vistas utomhus utan att bära gasmask trots att det ibland rekommenderas. Himlen är täckt av ett ogenomträngligt smogmoln som under natten är svart och på dagen, då den evigt dolda solen är uppe, skiftar i brunt och giftigt gult. Mestadels faller ett lätt duggregn här uppe över Skytown och en tung fuktig dimma ligger nästan alltid kvävande tätt slingrad kring megablocken.

ENGLE C3

Stadsdelen är helt nybyggd och ägs av stora, rika företag som har sina administrationsblock och privata rekreationsblock här. I närheten av Schattenengle ligger tre distributionsblock och ett allmänt rekreationsblock. Detta medför att besökarna blir fler i Auerbachs distributionsenhet. Åtskilliga bostadsblock ligger insprängda där de får plats mellan multiföretagens megablock. En duktig MetroPolkår försöker hålla ner brottsligheten i området.

AVGRUNDEN

Engle C3 ligger längs med en gammal förkastning, som i genomsnitt är 200 meter djup. Auerbachs block är byggt ganska nära den brant sluttande kanten, med god utsikt. För att inte tyngden av staden ovanför avgrunden ska få allt att rasa ner i den är de större blocken närmast kanten försedda med stödpålar som sträcker sig mellan 100 och 150 meter ner i berggrunden. Avgrunden, som förkastningen kallas, går rakt genom hela stadens östra region.

Hela staden ligger på en högplatå på cirka 2000 meters höjd över havet. En vulkanisk, askgrå rök slingrar sig alltid mot himlen och förenar sig med den tjocka, gulbruna smogen som aldrig tycks skingras. Längst där nere bor mutanter och förskräckliga varelser, katastrofens ljusskygga resultat. Man har planer på att inom en snar framtid bygga över Avgrunden och utvidga stadsdelen.

Längs den västra sidan nära Skuggängeln löper kanal CT10 och Interstrada 201 West, som vanligen förkortas I201W.

SKUGGSTADEN

På botten av Avgrunden ligger den så kallade Skuggstaden. En del av skuggstaden höjer sig i etapper på sluttningen upp mot Engle C3.

Skuggstaden är fylld av droger, smutsiga danshak, horhus, slitna pubar, hälare, småtjuvar, billiga torpeder och slum.

C-ZON 137

Auerbach Unternehmen har en stor gruvbas i ett område utanför staden som kallas C-Zon 137. Området är en förbjuden zon som förr var ett dumpningsområde för kemiskt riskavfall, där giftiga och ibland explosiva gaser sipprar upp ur den leriga marken eller strömmar upp ur schakten som gruvverksamheten bidrar med. Här svävar EP 314, straffångarnas gruvbas, omkring i den frätande dimman och övervakar de automatiska gruvorna.

AUERBACHS FIENDER

Ett företag har alltid alla andra företag som fiender. I affärsvärlden har ingen några vänner och detta gäller även Auerbachkoncernen.

Den fientlighet som riktas mot Auerbach Unternhemen är för det mesta i form av nyfikenhet. Den hemlighetsfulla svarta fasad som omhöljer det självförsörjande blocket lockar många nyfikna blickar och då dess säkerhet är mycket effektiv har misstankarna hos många utomstående och avundsjuka karteller om att företaget har något att dölja för omvärlden vuxit som ogräs.

EuroBank (en av de ledande bankerna för valutan Eurodollar) är mycket skeptisk mot företagets valuta A-mark. De försöker förklara den som olaglig och försöker straffa de som växlar in ED till A-mark. EuroBank har försökt ta sig in i Skuggängelns datorsystem, men har ännu inte lyckats. Horsts hjärna står i vägen som en ständig och effektiv spärr. EuroBank vet att det är något skumt med företagets datorsystem och håller för tillfället på med att försöka få in spioner som ska försöka ta reda på mer om systemet. Auerbach Unternehmen är medvetet om EuroBanks nyfikenhet och försöker hindra banken så gott det går, men fienden är välfinansierad.

Vidare är ledningen för distributionskorporationen Instant seven (In7) irriterad på Skuggängelns konkurrerens och det ekonomiska mygel som tros förekomma där. In7 samarbetar därför med EuroBanks spioner.

Horst Auerbach har också personliga fiender (det får man automatiskt när man blir en framgångsrik affärsman). Carl Gomer, Vice VD för NewAudiCar, trampades på tårna av Horst (på den tiden Horst faktiskt hade den fysiska möjligheten att verkligen trampa folk på tårna). Dels lurades Carl på åtskilliga procent inom NewAudiCar och sedan lurades han ordentligt när Horst sålde sin andel i företaget. Horst sålde till

ett helt utomstående företag samtidigt som han lyckades förvirra begreppen för Carl, så att denne trodde att han köpte 8% av Horsts andel. Carl betalade för de 8% men fick dem aldrig, pengarna behöll Horst. Därför är Horst Carls primära hatobjekt och han har försökt skicka sabotörer till Skuggängeln, men har hittills misslyckats.

Auerbachkoncernen har också fiender som den ännu inte känner till, och en del av dem är av en lite annorlunda natur.

BESKRIVNING AV SKUGG-ÄNGELN

Från utsidan har den underliga byggnaden den ungefärliga formen av en enorm bowlingskägla, fast med raka och slätskurna konturer och tillverkad av svart glas. Därför kallas den övre delen (de översta 200 metrarna) för Huvudet och där finns också det centrala datorsystemet, administrationen och familjen Auerbachs privata våningar. I huvudet finns också Horsts hjärna. Basen, det avsmalnande lägsta partiet (150 m) kallas för Foten och sett från väst ligger Foten delvis under marken.

De övriga 350 metrarna utgörs av Kroppen. Genom hela konstruktionens centrum finns ett schakt med större person- och varuhissar. Schaktet kallas för Navet. Åtskilliga mindre hissar och trappor finns utspridda i hela byggnaden.

Horst Auerbach har döpt byggnaden till Skuggängel av flera olika skäl. Bland annat på grund av dess färg och form som antyder en viss skepnad, och att företaget skyddar och stöder de som ingår i det och för att det ligger i stadsdelen Engle C3.

FASADEN

Kotz Der Schattenengle har en fem centimeter tjock, svart glasplastfasad som på vissa ställen är möjlig att se ut genom. Glaset släpper inte ut något ljus men den upplysta stadens starka strålkastare och lyktor reflekteras i den hotfullt mörka fasaden. Glasplasten är larmad på sådant sätt att om den spräcks går larmet hos bevakningscentralen. Det absorberar 10 skadepoäng och tål 20 KP per kvadratdecimeter. Två tunna förstärkande stödfilmer, varav den ena sitter på insidan och den andra är ingjuten i glasplasten, ligger till grund för hållbarheten. Larmet är kopplat till den ingjutna filmen och genom WC kan Die Wache exakt avgöra var fil-



men är bruten och hur stort hålet är. Därmed kan patruller och även en helikopter vara på plats inom mycket kort tid.

ENERGI

Skuggängeln försörjs av ett kärnkraftverk ingjutet i betongen under blocket. Kärnkraftverket underhålls av produktionsenheten ATS. Kärnbränsle är en av de saker som gruvenheten bryter. Företaget säljer varken energi eller bränsle, utan producerar bara för eget bruk. Kraftverket är för det mesta obemannat men Die Wache patrullerar området dagligen och ATS tekniker ser regelbundet till att allt är som det ska och förser reaktorn med nya bränslestavar när det behövs. ATS har ett eget säkerhetslarm kopplat till sin central, men Die Wache får omedelbart larm om den radioaktiva strålningen skulle tillta i styrka, eller om brand skulle bryta ut. Det finns sparad energi som räcker att försörja blockets väsentliga system under fem dygn, om kärnkraftverket av någon anledning skulle stoppas.

SÄKERHETSZONER

Blockets är indelat i zoner som hindrar obehöriga från att uppehålla sig på otillåtna platser. Zonerna är indelade i färger och den med ett personkort med samma färg som zonen, eller högre, får passera spärren. Till exempel får en grön zon också passeras med ett rött, blått eller vitt kort. Vidare kan en person med gult, grönt eller rött kort endast passera zonerna inom den enhet han jobbar (och bor) inom. En arbetare med grönt kort som jobbar på administrationsenheten, har ingen som helst behörighet till t ex InterPolenheten, utan kan bara vistas i gula och gröna zoner i administrationsenheten och i gula och gröna zoner i bostadsenheten.

De med blått eller vitt personkort är högt uppsatta personer med tillträde till samtliga enheters säkerhetszoner.

Den som uppehåller sig i en zon som han inte har tillstånd att vara i kan dömas till samma straff som olaga vistelse i Skuggängeln medför.

ENTRE PORTAR & ANKOMSTHALL

Till blocket finns det bara fem vägar som man kan ta sig in och ut. Dessa är strängt bevakade av Die Wache och är öppna dygnet runt. Dessa vägar beskrivs nedan. För övrigt finns det åtskilliga portar i fasaden som alltid är låsta, men som kan öppnas vid speciella tillfällen eller vid katastrofer som brand, krig, ras, etc. Dörrar och portar regleras och bevakas av Die Wache.

Gemensamt för alla stora ingångar är de ständigt förekommande informationsdiskarna och reklamskärmarna som propagerar för Auerbach Unternhemen, Schattenengle, varor och butiker samt valutan A-mark. Patrullerande vakter, Wacherobotar (RobW3) och hundar finns alltid vid ingångarna och likaså finns det inlämningsavdelningar för vapen och förbjudet gods (droger och varor som kan medföra misstanke om smuggling). Inlämnat gods undersöks noggrant så att det inte innehåller sprängämnen, etc, varefter det låses in i stöldsäkra och bevakade förvaringsboxar.

SPÄRRAR

För att komma in måste alla passera spärrar där personkorten kontrolleras. Är personkortet som det ska släpps personen in. I spärren finns sensorer som med 99% sannolikhet upptäcker metall och sprängämnen. Spärrarna är mycket svåra att forcera med elektronik/dyrka upp lås (svårighetsgrad 18 i motståndstabellen, aktiv är färdigheten i Elektronik/5).

Spärrarna är övervakade av kameror och normalt av vaktposter som är beredda att ingripa direkt om det skulle behövas. De kan snabbt få understöd av områdets patrullerande vakt. Vakten har befogenhet att visitera och förhöra vem de vill och är vana vid att bli åtlydda. Informationsskyltar varnar för vaktens snabba agerande, eldkraft och effektivitet, som de effektivt visar prov på om det blir nödvändigt.

BESÖKARE

Besökare hänvisas till en särskild infoavdelning som snabbt utfärdar besökskort för de delar som är öppna för allmänheten. För att kunna få ett kort måste vissa personuppgifter kollas upp så att det inte visar sig vara kända brottslingar, sabotörer eller andra mindre önskvärda personer som dyker upp.

VÄSTRA ENTRÉN

Västra entrén är den största och mest använda ingången till blocket.

(1) En 75 meter bred och tio meter hög foajé med inåtlutande tak öppnar sig vid marknivå i Skuggängelns nedre del av kroppen. Inredningen är av marmor, och speglar, ledstänger, handtag och lister är kromade. En stor rund fontän dominerar entréns mitt och en del av norra väggen är vinklad. Belysta vattenmassor i ett konstgjort vattenfall rinner ned längs väggen. Förutom en mängd bildskärmar och infodiskar finns här två stora inlämningsavdelningar (2) med ingångar i norra väggen, arton spärrar (5) i det sydöstra hörnet för de med personkort, och i södra väggen finns fem spärrar och infosal (3) för besökare. Från den salen finns ytterligare fem spärrar och en korridor som leder till hissar och gångar med direkt anknytning till distributionsenheten. En liten (4) bevakningscentral med hiss till InterPolenheten är byggd bakom spärrarna och genom skottsäkert glas (abs 7, 12 KP/dm2) har man uppsikt åt alla håll. Tre små kurer av samma skottsäkra glas är placerade bakom spärrarna i korridoren (6) som leder mot Navet (7). Vakterna i kurerna har uppsikt över larmen och de som passerar.

Alldeles vid Västra entréns utsida finns en nedgång till ett parkeringshus insprängt vid sidan av själva byggnadskroppen. Avgiften är 1 ED per två timmar.

Hela den stora ingången kan stängas till med en enorm nedfällbar port. Den stängs bara i nödfall.

HAMN SCHATTENENGLE

Kanal CT10 rinner längs Avgrundens västra sida. Den är mellan 20 och 50 m bred och 6 m djup. Kanalen grävdes ut som en slinga från en närbelägen flod och är inte längre än tre kilometer. Något praktiskt syfte med kanalen fanns inte utan den var enbart tänkt att vara ett dekorativt inslag i stadsbilden.

Floden används till och från för transporter och Auerbach lät därför bygga en liten hamn inne i blocket. CT10 rinner genom östra delen av Skuggängelns kropp (1). Kajen ligger längs med kanalens västra kant. Starka lyftkranar i taket lossar pråmarnas last och kan lyfta upp den till en stor lager- och förrådslokal. Hamnen är liten och bara till för lossning och lastning. Det finns två spärrar (4) med en vaktkur som ser till att bara folk med behörighet kan komma in i byggnaden. Hamnen bevakas av kameror, RobW3 och patrullerande vakter. Två svävare bestyckade med 20 mm kulsprutor ligger i småbåtshamnen (2) och finns till Die Waches förfogande om de skulle behöva ge sig ut på CT10 eller floden för att jaga objudna gäster. Svävarna är dessutom utrustade med flytande vattenminor, sjunkbomber och ekolod. En metalltrappa leder upp till lotsplattformen (3) där hamnpersonalen övervakar trafiken och fjärrstyr de fyra lagerkranarna. Lotsplattformen är bemannad med tre man. Metalltrappan fortsätter upp till förrådet.

Ibland tillåts Nöjesenhetens arrangemangssällskap ARENA att hålla waterwreck-tävlingar i kanalen (strider med tungt bestyckade båtar).

Själva hamnen kan stängas igen med en nedfällbar port.

INTERSTRADA 1201W

Vägbanan, som delvis går längs Avgrunden och över kanal CT10, är en liten, enbart sexfilig väg för markfordon. Det finns en liten parkering (1) för ca 50 bilar och det är endast de med rött personkort eller högre som får parkera där. Det

finns en hållplats för stadsdelens kommunaltrafik. För att hålla uppsikt över vägbanan och parkeringen finns bevakningskameror, en RobW3 och tre patrullerande vakter med hund. En vaktkur (2) kombinerat med en liten inlämningsavdelning och besöksavdelning ligger bredvid ett par spärrar och en bom som blockerar vägen till Nöjesenhetens takparkering (3).

HELIKOPTERBASEN

Helikopterbasen är byggd som ett utstickande rektangulärt parti (80x40x25 m) över InterPolenheten mitt på blockets västsida. Landningsplatserna är nedsänkbara till servicehallarna som finns inne i helikopterplattan. Här finns två vertolhelikoptrar typ HKP 4 och åtta helikopter HKP 9B. Dessa används till frakt av både varor och personer. Två HKP 9B är bestyckade med kulsprutor och robotar och det är alltid minst en i beredskap för Die Waches bruk. Vertolerna kan bestyckas om det skulle behövas.

LANDNINGSPLATTAN

Högst uppe på Skuggängelns huvud finns en liten helikopterplatta där det finns en HKP 9B och en större modell, typ HKP 10 Super Puma, som är till för familjen Auerbachs bruk. Det finns tre små landningsplatser som även de är nedfällbara. Det finns ingen servicehall, utan helikoptrarna får flyga ner till helikopterbasen för översyn och tankning. Helikopterplattan används av viktigare besökare som kommer luftvägen.

FAKTA	HKP4	HKP9B	HKP10
Besättning	5	3	4-5
Rotordia.	15,2m	9,8m	15,6m
Marschfart	230 km/h	220 km/h	260 km/h
Max startvikt	8,6 ton	2,5 ton	9,4 ton
Max passag.	21	2	18

ÄVENTYR

Deläventyren går ut på att rollpersonerna vill avancera inom företaget och få betydande och ansvarsfulla anställningar inom Die Wache. Första äventyret är för dem som precis har kommit till blocket för att söka jobb och äventyr, vilket gör det möjligt för dem att bli kända hos Die Wache och som eventuellt kan leda dem vidare till de andra deläventyren. Äventyren kan spelas som fristående äventyr och behöver inte ingå i en kampanj. Du kan lägga upp kampanjen och skapa motiv allt efter eget tycke.

ÄVENTYR 1: ACKLIMATISERING

Det här äventyret beskriver rollpersonernas premiär i Skuggängeln, vad de kan göra, och de många händelser som leder dem till Die Wache-tjänsten om de ingriper. Mycket av informationen i äventyret kan användas så snart rollpersonerna kommer till Skuggängeln oavsett om de spelar ett äventyr eller bara är här för att slå runt.

I andra intermezzot introduceras Cat (Cathy Auerbach) utan att rollpersonerna ens vet om det. Efter händelsen vet de inte mer om henne att hon är dotter till Horst Auerbach och att hon uppträder som dansare på olika danshak och att hon höll på att dödas vid en grym terroristattack. Eller kommer rollpersonerna att börja misstänka att hon sysslar med något illegalt? — en liten introduktion som förberedelse inför det sista deläventyret, Dödlig passion, där de möter henne igen.

HERE COMES ANOTHER FREAKY DAY! UNKNOWN CA 2080 A.D..

ENTRE

Orsaken till att rollpersonerna kommer till Skuggängeln är något som spelledaren får avgöra.

Vid Västra entrén kommer de att välkomnas och vid servicedisken informeras de om att förutsättningar för jobb i Skuggängeln är goda, men att det kommer att dröja en tid innan de får besked.

Beskriv folkmyllret. Mängder av människor passerar entrén för att komma in till distributionsenheten för att handla. Skuggängeln har ett av stadsdelens bästa handelskomplex och har man mycket pengar tjänar man på att handla med blockets egen valuta. Lyxvaror härifrån har status, och tidigt på morgonen två dagar i veckan finns det butiker som säljer äkta livsmedel från Skymningslandets farmer. Det gäller att vara framme tidigt om man vill få fina och färska varor. Reklam- och informationsskärmar blinkar och holografiska bilder av nyheter bildas högt ovanför folkmyllret.

FÖRSTA INTERMEZZOT

Just som rollpersonerna fått sina tillfälliga personkort och trängs vid spärrarna uppstår en actionladdad situation.

Ett gäng om fyra skinnare med slitna och söndertrasade läderkläder, silverkedjor och långa vassa nitar har stått och käftat med personalen vid servicedisken (vilket rollpersonerna lägger märke till när de får sina personkort). Skinnarna har ett brottsregister och vägras tillträde till Skuggängeln och är mäkta irriterade över detta.

De vill in. Dumdristigt nog springer två av dem genom trängseln (kastar bland annat om-

kull en av rollpersonerna) och försöker hoppa över spärrarna.

Die Waches ingripande är blixtsnabbt. Precis intill rollpersonerna dyker en uniformerad vakt upp med dragen pistol (NPC 17L) och uppmanar de båda skinnarna att stanna. Folket slänger sig åt sidan. Innan någon har hunnit uppfatta situationen avlossas två dånande skott och den ena skinnaren lyfts från golvet och kastas flera meter framåt innan han rasar ihop på golvet. Den andra inkräktaren blir panikslagen och springer ännu snabbare men har oturen att mötas av två patrullerande vakter med en gigantisk vakthund, en skräckinjagande dobermann som till hälften ser ut som en robot (dobermann med extra cybernetisk utrustning). Dess ståltänder hinner blixtra till som ett tjog vassa stiletter innan de borrar sig djupt in i den andre skinnarens lårben. Han faller, hunden släpper och morrar hotfullt.

Nu kan rollpersonerna ingripa om de vill. Vägen fram genom spärrarna är öppen och de kan utöva Första hjälpen om de vill (den hundbitna skinnaren är vid medvetande medan den andre har två skottsår. Ena benet är nästan avslitet av pistolens dum-dum kula, den andra kulan har snuddat hans högra sida och slitit upp ett djupt sår. Samtidigt som de kommer fram är ett halvt dussin vakter på plats. Vänligt men bestämt ombeds rollpersonerna att avlägsna sig om de är i vägen. En bår är snabbt på plats och det dröjer inte många SR förrän varje spår av den blodiga händelsen är utplånat. Snart fortsätter allt som vanligt och intermezzot är bortglömt.

De andra två skinnarna försöker snabbt ta sig ut från Skuggängeln och rollpersonerna kan hinna fatt dem om de vill. Det är en ung kvinna och en grabb i tonåren. På vägen ut försöker en vakt stoppa dem men kvinnan knäar honom innan han hinner dra sin pistol.

Skinnarna tror att rollpersonerna tänker fånga dem och försvarar sig, drar kniv och avvaktar. Om rollpersonerna pratar med dem (de är mycket misstänksamma och försiktiga) kan de avslöja att deras gäng har hört att det finns efterfrågan på folk som dem. En organiserad brottslighet finns i Skuggängeln, har de hört, men de vet inte alls hur den fungerar, bara att det finns någon med smeknamnet Frau Leidenschaft som de skulle kunna kontakta. Det är bara rykten som cirkulerar på gatan, de utstötta skinnarna söker tryggt jobb med beskydd. Varför de andra två rusade in som de gjorde berodde på att de blev arga och desperata. Om de överlever har de i alla fall lärt sig en läxa.

Snart kommer en bil ut från entrén och letar efter dem. Om rollpersonerna överlämnar skinnarna till Die Wache tackar de så mycket. Senare kommer överste Krüg personligen att tacka rollpersonerna. "Det är folk som er vi behöver här". En invit till Die Wache.

OM AKTUELLA HÄNDELSER

Under vistelsen i blocket kan rollpersonerna få information om de lokala händelserna.

- Fyra attentat under mindre än två månader har utförts mot personer viktiga för Auerbachkoncernen. Två har utförts mot besökare (representanter för ett par andra multiföretag) där bomber placerats i deras fordon. De andra två begicks mot vicedirektören för NPCkorp och chefen för administrationen, som kom undan en salva automateld. NPCkorpdirektören hade inte lika mycket tur utan dödades av en granatkastare under ett affärsbesök. Alla attentat har skett utanför Skuggängeln. Nu är bevakningen och säkerheten skärpt. Die Wache har inga ledtrådar eller någon misstänkt och ingen har ännu tagit på sig ansvaret för attentaten.
- Två spioner har tillfångatagits under de senaste dagarna. En heter Dhorf Bhuting (se äventyret Kaos på EP 314), och den andra heter Tim Leary

och jobbade för Carl Gomer på NewAudiCar. Båda är dömda till livstids straffarbete på EP 314 och tvångstransplantation.

- En del olagliga droger har dykt upp i Nöjesenheten. Många är oskyldiga som enduran, men fullt så olagliga när de inte delats ut av serviceenhetens vårdavdelning. Inga ledtrådar finns ännu.

SLUMP-HÄNDELSER

Följande händelser kan uppstå när du tycker att det passar och rollpersonerna är på ett lämpligt ställe. (I parantes anges vilket område som är lämpligast för händelsen, om inget anges kan det ske var som helst).

- En patrull om tre vakter med en vakthund stoppar rollpersonerna för att kontrollera deras personkort och undersöka med detektorn om de har något vapen medsmugglat.
- En vaktrobot stannar upp när den får syn på rollpersonerna, iakttar dem en stund och följer efter dem under fem-tio minuter.
- En energisk reporter vill absolut intervjua rollpersonerna för att höra vad de gör där och vad de tycker om Skuggängeln. Reportaget ska användas i en artikel i det lokala nyhetsbladet.
- (Distributionsenheten) En sexårig flicka sitter och gråter och kramar om sin fjärrstyrda och talande nalle. Hon har kommit bort från sin mor, och om rollpersonerna tar henne till en serviceavdelning och kallar på modern kommer de att bli mycket uppskattade. Barnet är nämligen dotter till överste Schröder och kom bort när fru Schröder handlade (på så vis gör rollpersonerna ett gott intryck hos översten).
- (Gul zon, distributionen eller Nöjesenheten) Vid en bankomat ser rollpersonerna hur en nervös man ska ta ut A-mark, men en stor buse hotar honom med en stilett och vill att mannen ska överföra alla pengar han har på kontot till busens. Två busar till står och väntar bredvid för att hjälpa till eller se om någon vakt kommer. (Använd samma speldata som en specialutbildad vakt om rollpersonerna ingriper mot busarna). Om slagsmål bryter ut dröjer det 2T6+1 SR innan två vakter är på plats. Alla tas till förhör, men rollpersonerna släpps genom mannens vittnesbörd.
- (Grön zon eller högre) Rollpersonerna möts av en sammanbiten och kylig kvinna klädd i en dräkt med många betydelsefulla utmärkelser. Hon eskorteras av två livvakter från Die Wache. Folk som ser henne bugar sig och visar stor respekt. Det är Adriana Auerbach som är ute på ett ärende. Hon stannar inte för några ointressanta samtal med några utbölingar som rollpersonerna.
- (Nöjesenheten) En så kallad svartväxlare vid namn Hans frågar rollpersonerna om de vill få internationell valuta för sin A-mark. Rollpersonerna får möjlighet att växla svart, A-mark till ED utan någon procentuell förlust som växelkontoren brukar ta. (100 A-mark blir 100 ED). Detta är en olaglig handling och rollpersonerna kan anmäla svartväxlaren om de vill (han har samma spelvärden som en insatssoldat). Hans är en tillfällig besökare som vill bli av med falska kontanta ED. Växlingskontoren skulle säkert upptäcka att de är falska och den risken vill han inte ta.

TIDSFÖRDRIV I NÖJESENHETEN

Förutom distributionen där det mesta utom vapen kan köpas kan rollpersonerna försöka sysselsätta sig i Skuggängelns rekreationsavdelning. Här nedan finns en beskrivning av Nöjesenheten med flera olika tidsfördriv och nöjen. Det första de bör göra är att växla ED till A-mark, annars kan det bli lite svårt att betala för sig.

Nöjesenheten är i förhållande till Skuggängeln liten och lättbevakad. Några kameror, ett antal RobW3 och patrullerande vakter håller en ganska god ordning här. Men då oordning är något som så att säga hör till, tillåts lite större stökighet i den här delen jämfört med resten av byggnaden. Ett slagsmål behöver inte alltid leda till anmälan, arrestering och slutligen straff, enligt direktiv från Horst själv.

1 PARKERING

Se rubriken Entréportar & Ankomsthallar, Väg I201W.

2 HISSAR

Några hissar som förbinder Nöjesenhetens ca 50 våningar.

3 ÖVRE NIVÅN

Den övre nivån innehåller mest pubar, barer, små dansställen, några enstaka små butiker, kiosker, mindre restauranger och många spelhålor. Faktiskt finns det två ställen där det förekommer bordellverksamhet. Det är egentligen olagligt, men man ser mellan fingrarna på det. Det sker trots allt i det fördolda. Två smala, men höga, gator, kallade Broadway I och II delar avdelningen i tre små block. De smala schakt som bildas av gatorna gör området lite mer öppet och luftigt. Det finns gångar mellan de olika delarna och vindlande broar och trappor klättrar längs väggarna. Schakten lyses upp av en kaskad av färger från barernas och danshakens blinkande skyltar. Utom när ARENA håller på med större idrottstillställningar är det vanligen mest folk här.

4 BAR IDOL

Idol är en rymlig bar med utsikt över den djupa avgrunden. Bra musik spelas på scenerna, blandat och mycket folk. Priserna är godkända och ibland är det överraskningsframträdanden på scenen med mer eller mindre kända artister.

5. CLUB DISC-O-MATIC

Andra intermezzot utspelar sig på denna klubb. Förslagsvis kan du göra en skiss över det område där allting sker. Klubben är stor, två våningar, och det finns gott om skrymslen och mörka hörn där man kan samtala ostört. Det finns två mindre och en större scen, tre stora barer och några mindre, samt serveringsrobotar.

6 TRÄNINGSSALAR

ARENA håller med gymnastiksalar åt både de som bara vill motionera och åt idrottsmän.

7 ARENA CENTRUM

Dessa fyra våningar med två egna hissar är ARENAS högkvarter. Här sköter man sin egen administration (för redovisning till CET). Här sköts försäljning och bokning av inträdestillstånd till tävlingarna och vadhållning. För att komma till idrottsanläggningen måste man passera en korridor med spärrar som drar biljettpriset direkt från personkortet. En tävling kostar mellan 2-10 A-mark beroende på om det är kända idrottskämpar, eller om det är större turneringar eller finaler.

8 IDROTTSANLÄGGNINGEN

Det är här ARENAs livsfarliga tävlingar utspelar sig. Vem som helst som tror sig ha kvalifikationer kan ställa upp i de olika matcherna. Vinstpengarna och äran är stora.

Ibland är matcher uppgjorda och till och med intränade och fusk förekommer, men så är det i de råa tävlingarna i den mörka framtiden.

Under anläggningen finns omklädningsrum och mindre träningssalar där de tävlande kan värma upp sig.

CLAWSKATE Innesporten är för tillfället Clawskate, en farlig sport där deltagarna åker

på små svävande brädor och slåss mot varandra med handskar försedda med halvmeterlånga klor. En omgång är tre minuter lång.

SABELDUELL Även kamper med laser-svärd (inställda så att de bara ger 1T4-1 i skada) i både lag och individuellt är en populär sport som drar mycket folk. Striderna utspelas på en rund plattform som är upphöjd fem meter över marken och balanseras på en mekanisk arm. Om tyngden inte fördelas jämt börjar plattan luta. I andra ronden (en rond är 12 SR lång) börjar plattformen att rotera, lagom mycket för att det ska bli svårt att hålla balansen. I tredje fälls jämnt fördelade pikar upp ur plattfomen som ger 1T8 i skada om man trillar på dem. En match är aldrig mer än tre ronder lång.

SKALLJAKT En råare variant av amerikansk fotboll, skalljakt, som också är publikdragande hålls någon gång i veckan. Ett lag består av fem spelare utrustade med olika vapen. Det finns en löpare som är smidig och snabb och som normalt bär bollen. Bara han får göra mål. En kedjeman slåss med en lång kedja och hans främsta uppgift är att svinga den så att den försvarar löparen, som därför försöker hålla sig så nära kedjemannen som möjligt. Två riddare utrustade med stavar, och en krigare med en trubbig naginata slåss omväxlande offensivt, för att komma åt motståndarens löpare, eller defensivt, för att skydda sin egen. Allt beroende på vem som har bollen. Bollen ska tryckas ner i en korg på motståndarlagets kortsida. Deltagarna bär uppseendeväckande rustningar. En match avgörs på tre ronder, som vardera är 15 SR lång.

WATER WRECKING ARENA arrangerar ibland water wrecking i kanalen, där rammförsedda och beväpnade båtar strider mot varandra. Striderna går till som vid gamla tiders riddarspel — båtarna åker i full fart mot varandra med sina rammar av stål, i syfte att kollidera med motståndaren och förhoppningsvis sänka den. Båtarna får utrustas med kulsprutor och kanoner så att föraren ska kunna förstöra motståndarens båt innan han hinner fram. Förarna själva försöker skydda sig med tunga stridsrustningar och skottsäkra båtar med pansarglas.

9 PARK

I parken finns stora gräsplaner, små dammar, träd, buskage och blommor. En holografisk projektor bildar en blå himmel med luddiga sommarmoln och en horisont med avlägsna berg och en skimrande regnbåge. I taket (dolt av den holografiska himlen) finns stora sollampor som simulerar värme och ger solbränna åt parkens besökare.

Ett runt schakt börjar här och leder ända ner till badhallen. Från badhallen sprutar en kraftig vattenstråle ända upp till parken.

10 NEDRE NIVAN

Nedre nivån består mest av klubbar, konsertsalar och större danshallar och lyxigare restauranger. Det mesta ligger ganska kompakt och det är inte lika mycket röj här som i den övre delen. Man har planer på att bygga om nöjesavdelningen så att den blir mer luftig och öppen som den övre, och samtidigt göra om en tredjedel av den till en nöjespark. Genom hela avdelningen går ett runt schakt som leder upp till parken och ner till badhallen.

11 BAD

Badhallen innehåller stora bassänger för både motion och lek. Det finns diverse anordningar som bubbelbad och vågmaskiner, mm. Här finns också en restaurang och en stor badbar.

I taket börjar det höga schaktet med fontänen, som sträcker sig ända upp till parken.

12 HOLOGRAFER

Fyra holografpalats har föreställningar dygnet runt.

ANDRA INTER-MEZZOT

I Club Disc-o-matic (5) (eller någon annan lämplig bar) får rollpersonerna ett smakprov på terrorismen, och uppleva ett möte med Cathy Auerbach — alias Frau Leidenschaft — utan att ha en aning om att det är hon. Antingen är de där för att äta, dricka eller bara titta på söta flickor som dansar. Detta är ett inneställe och därför är det gott om gäster, trots att det är lite dyrare här än vad det är på flera andra ställen.

Först får rollpersonerna (till allas stora förtjusning) se ett sensuellt dansnummer genomfört av en begåvad och underskön ung kvinna som drar till sig de flesta gästernas uppmärksamhet. Hon möts av applåder och jubel. Dansösen är egentligen Cathy Auerbach, men uppträder under artistnamnet Cat.

Senare får rollpersonerna se henne vid ett bord där hon samtalar med några andra personer (fem, varav två kommer från Die Wache). Om rollpersonerna försöker tjuvlyssna kommer de att upptäckas men hinner höra något om ett erbjudande om reklam, kontrakt, mm. Om de försöker ta kontakt med henne, beundrar hennes framträdande, vill bjuda på en drink, etc, är hon avvisande och kylig och snart känner rollpersonerna sig inte särskilt önskvärda. En rollperson kan känna igen en av hennes bordskamrater från en reklamskylt de sett vid entrén, det är nämligen vice VD på distributionsavdelningen och förmodligen är de andra två civila männen hans medhjälpare av något slag.

Om de fortsätter att hålla ett öga på den unga kvinnan och hennes sällskap får de strax se hur en av männen rasande reser sig upp, skyfflar ner allt på bordet till golvet och sliter tag om hennes hals samtidigt som han vrålar några kraftladdade ord. De andra vid bordet ser mäkta bestörta ut. En sekund senare knuffar Cathy bordet mot den hotfulle mannen och vakterna reser sig upp för att stoppa bråket.

Om rollpersonerna inte redan tidigare har sagt någonting om att de iakttar dem kommer de inte att märka att något händer där förrän nu.

Cathy drar sig undan medan en våldsam diskussion bryter ut. Ord som "mordförsök" och "gift" kan höras. Vill rollpersonerna ingripa kan de göra det nu. (Iakttagelseförmåga –35%: Kvinnan tänder en cigarrett med långt munstycke och tycks göra en vinkande gest mot någon gäst.)

En SR senare hörs ett kraftigt knattrande i lokalen och många döda och sårade faller ihop på golvet. Två män (Ilac och Ewül) i långa, bruna kåpor har dragit var sin H&K MP5 och tömmer ett magasin över folkmassan, riktat mot bråkmakarna, vakterna och Cathy (låt en rollperson träffas av en kula så att de också blir riktigt uppretade). Panik bryter ut. De båda männen flyr genom utgången, den ene tappar sin MP5 när han kolliderar med en panikslagen servitör. Han lämnar vapnet, han vill inte riskera att bli fast för att plocka upp det.

Cathy syns inte till, det är för rörigt för att se om hon är kvar eller om hon är ett av offren. Letar någon efter henne kommer de att hitta henne bakom ett omkullvält bord, oskadd.

ATT TA UPP JAKTEN

Rollpersonerna tar förmodligen upp jakten på mördarna. De ser den blodiga förödelsen, hör folkets jämmer och klagan och hur de vädjar om att någon ska ta fast mördarna. Kanske är även en rollperson skadad? Rollpersonerna lägger också märke till den bortkastade MP5:an (12 skott kvar) och de döda vakternas NPC-pistoler (17 respektive 13 skott kvar) som ligger kvar på golvet.

Rollpersonerna kan jaga männen och jakten går genom Nöjesenheten, mot hissarna, upp mot parkeringen varifrån mördarna använder rep för att fly ned till kanal CT10. Från parkeringen ned till vattnet i kanalen är det bara 24 meter och i värsta fall kan de dyka om det skulle behö-

vas. I kanalen finns två uppsättningar gömd dykutrustning.

Flyktvägen över parkeringen spärras av två vakter och en dobermann, och om rollpersonerna ännu inte har lyckats oskadliggöra någon av de båda mördarna skjuts en av dem ihjäl här. Den andre lyckas skjuta sig igenom.

Rollpersoner som följer efter till parkeringen kommer att se hur den överlevande mördaren flyr ner i kanalen. Om någon följer efter kommer denne att hitta dykutrustningen i vattnet och kan därför ta upp jakten på mördaren och en undervattensstrid kan bryta ut (till dykutrustningen ingår kniv).

Observera att det är viktigt att båda mördarna antingen dör eller kommer undan. Annars skulle det vara en rutinsak för Die Wache att förhöra dem och avslöja Cathy som terroristen Frau Leidenschaft, för det ska inte ske förrän i äventyret Dödlig passion. Om någon skulle tas till fånga kommer han antingen att försöka rymma och dödas av rollpersonerna eller av någon vakt som är lätt på avtryckaren, eller också dödas han innan förhöret av någon vakt under ett flyktförsök, etc. Du avgör hur du behöver gå till väga för att undvika att en mördare tas till fånga och behåller livet fram till förhöret.

SANNINGEN OM INTERMEZZOT

Cathy, Cat eller Frau Leidenschaft, som hon också kallas, har planerat att mörda några högt uppsatta chefer inom distributionen som ett led i hennes önskan att utplåna företaget, som hon ser som det främsta hindret på vägen mot det hon anser vara frihet och harmonisk jämlikhet för folket. (Se SLP-beskrivningen och äventyret Dödlig passion.)

Hennes plan var enkel. Distributionen har länge velat använda Cat som modell för reklampropaganda, men hon tycker att hon har ett anseende att tänka på. Hon är ju trots allt Bossens dotter och som terrorist är det inte nyttigt för henne att bli en alltför stor kändis, inte ännu. Men nu har vice VD tjatat och hon accepterade ett möte med honom för att prata om det hela, men bara för att få en chans att giftmörda honom. Det bestämdes att mötet skulle hållas på Disc-o-Matic efter hennes uppträdande, men till hennes besvikelse upptäckte han förgiftningsförsöket och planen gick i stöpet. Men hon hade en andra plan. Två av hennes lakejer övervakade alltihop och hade order att döda alla vittnen till mordförsöket med omedelbar verkan, om hon gav tecken. Och det var precis vad som skedde. Hennes mördare lyckades dessutom riktigt bra.

Varför hon inte låter döda vice VD genom ett attentat i klassisk stil (bomb, etc) beror på att säkerheten har skärpts efter hennes fyra senaste attentat.

OM CATHY ANKLAGAS

OM Chaty anklagas för att ligga bakom dådet kommer hon att lyckas bevisa sin oskuld. Rollpersonerna kanske har sett och hört för mycket. Dels kan de ha hört den nu döde vicedirektörens anklagelse om gift och sett att han hotade henne, dels kan de ha sett hennes signal till de båda mördarna. För det tredje överlevde hon utan att överhuvudtaget ha blivit beskjuten.

Hon kommer att hävda att hon är oskyldig och påpekar att hon kunde ha blivit dödad likväl som någon annan, men hade tur. Hon menar att det var ett dåd riktat mot alla vid bordet. Om rollpersonerna såg vinken nekar hon och påstår att hon vinkade åt en bekant i salen efter hjälp (hon kan peka ut en storvuxen man som håller med om det, en terrorist han också). Giftanklagelsen vet hon ingenting om. Giftet kan ha varit menat för vem som helst som satt vid bordet. Var och en valde själv sitt glas från servitörens bricka, vilket servitören kan vittna om. (Cathy placerade giftet i glaset i efterhand).

Vidare kommer hon att spela chockad och uppriktigt ledsen över vad som har hänt. Med sin goda förmåga att övertyga kommer hon säkert att lura rollpersonerna att tro att hon är riktigt skärrad — och att anklaga henne, det skulle vara som att vrida om kniven i såret.

Även om hon genomskådas och rollpersonerna hittar tillräckligt starka motiv för att vilja låta arrestera henne kommer hon i alla fall att bli frikänd. Hon är ju en charmig kvinna och hur som helst dotter till Horst Auerbach, och vem kan misstänka chefens lilla söta dotter?

Om rollpersonerna tycker att det är solklart att hon ligger bakom dådet och blir våldsamma mot henne kommer de att straffas för detta, eftersom hon kommer att anses som helt oskyldig och har mycket att säga till om i företaget, och är inte någon man klandrar ostraffat.

När rollpersonerna får reda på att hon är Horsts dotter kommer de knappast att vilja anklaga henne mer.

Intermezzot är till för att inviga rollpersonerna i terrorismen så att de får se den på nära håll, men inga avslöjanden kommer att göras. I bästa fall kommer bara misstankar att väckas.

Rollpersonerna kommer inte att träffa Cathy mer förrän i sista deläventyret, såvida inte spelledaren har andra planer.

Äventyr 2: Kaos på EP 314

Kontakten med straffångarnas gruvbas, EP 314, har brutits och rollpersonerna skickas dit för att ta itu med problemet. Antingen är de redan anställda av Die Wache som Interpoliser sedan första deläventyret, eller så kan detta äventyr bli inträdesbiljetten till en fast anställning. Det är nämligen så att ingen frivilligt reser till EP 314 och därför skickas de intet ont anande rollpersonerna ut på uppdraget. Området gruvbasen svävar över är mycket farligt och ogästvänligt, vilket rollpersonerna kommer att få erfara.

It's so cold without a gun. A Merc's slogan 2084 A.D.

Om det inte är anställning hos Die Wache som lockar kan rollpersonerna ha andra orsaker till att vilja utföra det farliga uppdraget. Kanske söker de en person i Skuggängeln som av någon anledning dömts till straffarbete, och när de nu har chansen att åka dit kan de befria honom eller utföra uppdraget på villkor att man friger honom.

Du kan säkert koka ihop en bra historia för att få rollpersonerna att anta uppdraget.

Bakgrund

Den gamla svävarbasen EP 314 ingick i ett stort uppköp av ett nedlagt gruvföretag som Auerbachkoncernen skaffade sig billigt för några år sedan för att täcka behovet av råmaterial. De automatiska gruvorna rustades upp och EP 314 sattes att övervaka dem. C-zon 137 är känd som ett livsfarligt område och ingen rekommenderas att ge sig in i där, och har man varit där vet man varför. Därför finns det ingen som frivilligt vill jobba på EP 314 utan man skickar dit brottslingar som får avtjäna sina straff på den farliga arbetsplatsen.

EP 314 är en svävplattform utrustad för att kunna prospektera efter malm och olja, samt fungera som reparations- och rekreationsbas för ett antal automatiserade gruvor. En gång i veckan går det helikopterturer till basen för att förse arbetarna med reservdelar, mat, mm.

Nu

Radiokontakten bröts för tre dagar sedan och Die Wache har börjat oroa sig för vad som kan ha hänt på EP 314. Ibland kan svaga radiosignaler höras på basens frekvens, men det uppfattas inte som något annat än oregelbundna störningar. Har stationen förstörts? Har fångarna begått myteri? Har den anfallits eller är det bara fel på förbindelserna?

Detta har hänt...

Basens elektronik har drabbats av något som kallas ViruX, som har fått allt som är eldrivet eller datorstyrt att uppföra sig underligt. Detta kommer rollpersonerna också att upptäcka när de tar sig ombord på gruvbasen.

Att EP 314 smittades av ViruX var bara en olycklig tillfällighet och ingen vet hur det egentligen gick till. Sanningen är sabotage. Om du tänker spela deläventyret Dödlig passion är sabotören utskickad av Frau Leidenschaft (Cathy Auerbach), annars är det en av Horsts gamla fienden som har gjort detta. Hur som helst. Agenten heter Dhorf von Bhuting och meningen var att han skulle sprida ViruX i Skuggängeln, men han upptäcktes av Die Wache innan han hann göra detta, och arresterades. Han dömdes som spion eftersom han försökte lista ut hur elsystemet var konstruerat i Skuggängeln, och

dömdes till livstids straffarbete på EP 314. Han lyckades behålla sin besmittade energicell, och den har han använt att smitta gruvbasen med. Han är fortfarande vid liv och gömmer sig ombord på basen.

ÄVENTYRET

En kort resumé...

Rollpersonerna kommer först att tro att ett myteri eller ett fientligt anfall har ägt rum, men snart märker de att det är stridsrobotarna ombord (som har till uppgift att upprätthålla ordningen) som har dödat alla besättningsmän. Vidare upptäcker de att maskiner och datorer beter sig förvånansvärt underligt, detsamma gäller för stridsrobotarna... När de forskar vidare i saken (medhjälp av datorer och iakttagelser) kommer de senare fram till att elsystemet har blivit sjukt, smittat av ViruX. Sedan kanske de lyckas lista ut hur de kan återställa plattformen och göra det utan att därefter sprida ViruX vidare med sin utrustning till Skuggängeln, något som skulle medföra Auerbachföretagets undergång.

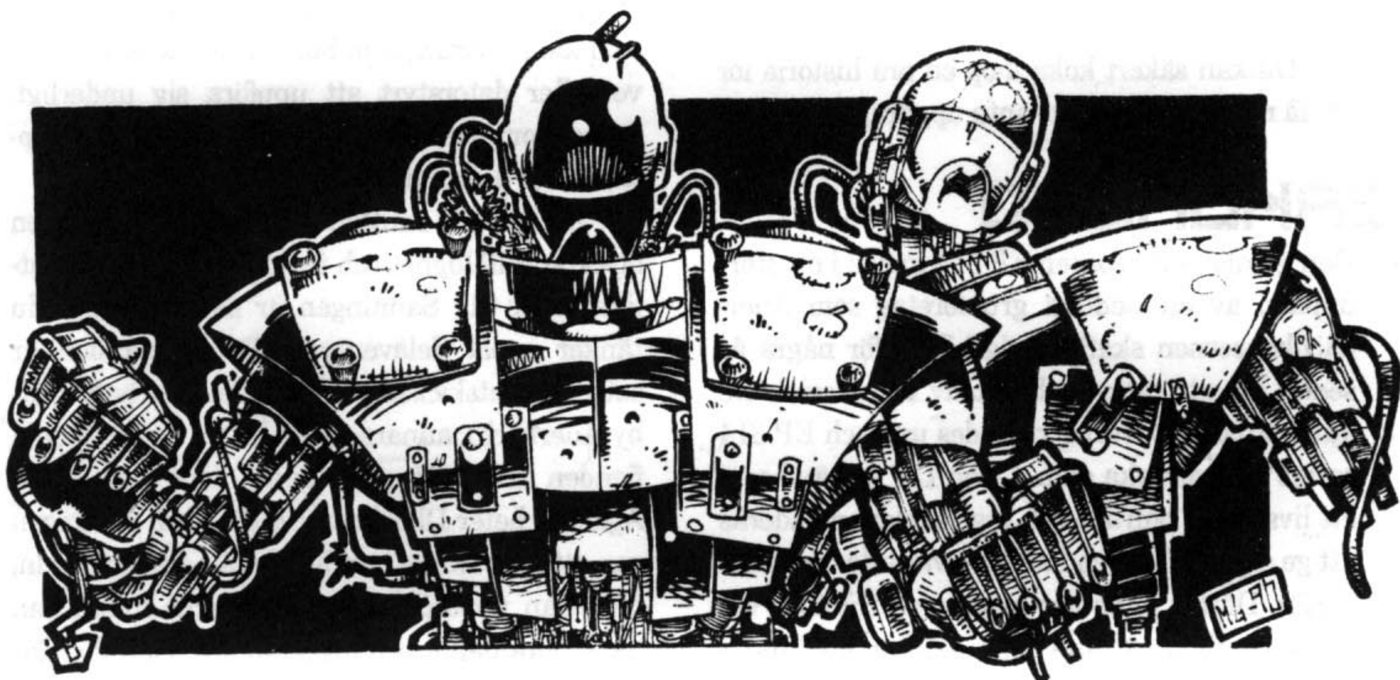
STARTA ROLLPERSONERNA

Efter det att rollpersonernas motiv för äventyret är klarlagt, utrustas de med en HKP 4, NPC-vapen och ammunition, var sin kommunikationsradio, annan standardinterpolutrustning och några extra regen om du bedömer att de kan behöva det. Om de inte har någon pilot kan de förses med en Wachesoldat som SLP med färdigheten Flygfordon 65%.

Det är bra om rollpersonerna har goda kunskaper i färdigheter som Elektronik, Datorer, Teknik, etc. Det underlättar och gör äventyret mer spännande.

Det närbelägna stålverket kan rollpersonerna använda som en utpost där de får mat, vila och vård om det skulle behövas.

Sedan flyger rollpersonerna iväg till EP 314 för att lösa sin uppgift. Deras instruktioner är: Finn basen. Om den fortfarande är hel, så gå ombord och ta reda på varför förbindelserna inte fungerar. Om något allvarligt har hänt, rädda alla som är vid liv. Försök undanröja det som hotar basen, och få den i drift igen.



JUSTERAD HKP 4

Den helikopter rollpersonerna får låna är en ombyggd HKP 4 som har ett ytbehandlat skrov som motstår C-zon 137:s frätande gaser. Den har en lastkapacitet på 11 ton som med en viss bränsleminskning i tanken kan justeras upp till ungefär 13 ton. Toppfart 270 km/h, aktiv operativtid 4-6 timmar, 3000 liter syntetiskt bränsle i tanken (räcker till en resa på ca 1700 km). Undertil finns två laserkanoner monterade (5T6 i skada, riktade mot samma mål), chans att lyckas är (Flygfordon + Gevär/2) + 10% för HUD, Head Up Display. Datorn kontrollerar värme, radar, säkerhet, skador, autopilot, mm. En lyftkran kan fällas ut genom sidodörren. Ombord finns komplett medicinsk utrustning för akutingrepp (slemsug, dropp, EKG, förbandslådor, vakuummadrass, mm). Helikoptern tål 80 KP.

VIRUX

ViruX är en mikroorganism som förändrar det elektriska flödet, spänningen, styrkan och riktningen. ViruX har en fantastisk egenskap som gör att den kan betraktas som en intelligent varelse — den strävar efter att överleva och reproducera sig. ViruX förökar sig och förstör inte livsviktiga elsystem som det kan dra nytta av.

Dess ursprung är okänt och det enda man vet är att det plötsligt kan drabba elsystemen. ViruX troddes vara utdött sedan flera årtionden, men det har påträffats på några ställen i världen sedan dess. Mycket lite finns dokumenterat. Man tror att det är ett gammalt vapen eller möjligen en mutation av något havererat system.

SYMTOM & VERKAN

De elektriska system som smittas av ViruX kommer att uppträda slumpartat. Du kan bestämma hur. **EXEMPEL:** En laserpistol kommer att fumla ofta. En dator sysselsätter sig med helt obetydliga men avancerade uträkningar och obegriplig maskingrafik visas på monitorn eller olika program startas och stängs av. En robot uppträder egendomligt. Ett fordon uppträder tvärtemot de kommandon som ges och olika system stängs av eller aktiveras och lampor blinkar.

ViruX fungerar bara i varma utrymmen där temperaturen överstiger femton plusgrader. Under 15° upphör det att fungera och under 10° dör det ut, en uppgift som hittills är helt okänd och odokumenterad. Som en följd av detta strävar ViruX efter att öka värmen i de elsystem som det drabbar, antingen genom att aktivera maskineriet så att värme uppstår, eller också genom att infiltrera datorsystem och aktivera de livsuppehållande systemen där den ökar värmen. Vidare aktiverar ViruX alla automatiska försvarssystem det kan bemästra.

SPRIDNING

Spridning sker genom elektriska kopplingar mellan strömkällor. Den sprids så fort en osmittad strömkälla kommer i kontakt med en smittad. Spridningen kan ske åt båda hållen, oavsett strömmens riktning.

ATT OSKADLIGGÖRA VIRUX

Om man sänker temperaturen till tio plusgrader eller mindre oskadliggörs ViruX. Att stänga av elsystemet eller byta energikälla hjälper inte. ViruX ligger kvar i sladdarna och sprider sig så snart en ny energikälla kopplas till.

C-ZON 137

Den förbjudna zonen ligger i en djup dal som är tolv kilometer lång och fem kilometer bred och ligger längs foten på en hög öst-västlig bergskedja, ungefär tjugofem mil bortanför staden. C-zon 137 är ett mindre område som är drygt fem kvadratkilometer stort och består i huvudsak av alla möjliga och omöjliga stenformationer som

bildats genom dumpning av kemiskt avfall och experiment med kemiska vapen.

Berggrunden är totalt sönderfrätt och söndersprängd och bildar enorma pelare, väggar och klippor av tåligare och hållbarare bergarter. Alltsammans ser ut som en svunnen civilisation, en gammal stenstad, där bara ruiner, stenbroar och höga pelare finns kvar. Stenen ser ut att ha smält som plast och sedan stelnat. Hela området ligger i en djup kraterliknande sänka där stenformationernas trassliga nät av täta konstruktioner hindrar en från att se kraterns väggar och botten. Ibland störtar de bräckliga stenformationerna samman. Giftiga gaser från kemresterna ligger som en tät dimma över hela området. Ur urbergets gasfickor sipprar giftiga eller explosiva gaser ut, som ibland antänds och exploderar och orsakar stor risk för ras.

Några hundra meter ned finns frätkraterns skrovliga botten. Grundvatten och stoft från söndersmulat berg bildar ett kladdigt träskområde där stenpelare och vassa klippor sticker upp högt över den grå, sörjiga ytan. Några små underjordiska floder leder ned hit. Muterade, svagt självlysande fosforsvampar, som är kring en meter höga, förekommer i drivor vid bottnen.

Det är kallt i C-zon 137. Medeltemperaturen ligger omkring 5-8 plusgrader. Temperaturen bland bergstopparna ligger under noll och det snöar ofta. Under berget finns en nickelfyndighet som lättast nås via kratern och det är den som EP 314 huvudsakligen ägnar sig åt.

I C-con 137 måste man bära gasmask, eller övervinna giftets styrka (15) med sin FYS i motståndstabellen eller drabbas av gasförgiftning vilket medför att den förgiftade förlorar 1 FYS/SR på grund av frätskador i andningsvägarna och förhindrad syretillsättning i blodet. Den som inte har någon skyddsdräkt på sig förlorar 1 KP/minut på grund av vätske- och blodförlust genom små otäcka frätsår som bildas över hela kroppen. Vanliga kläder fräts sönder efter bara några få minuter, skyddsdräkterna kan hålla i flera timmar.

EP 314

Rollpersonerna kommer först att upptäcka stationen på sin radar och med IR-sensorer. Det första underliga de kommer att lägga märke till är att basen svävar betydligt högre än vad den borde. Normalt ska den finnas ca 20 meter över marken när den inte står parkerad, nu svävar den på hundra meters höjd. Från 200 meters håll kan de urskilja den ur den täta dimman. Från utsidan liknar den en enorm luftballong med en överdimensionerad korg. "Ballongen" innehåller lastrum och reaktorn för antigravmekanismen, och är 75 meter hög, och 50 meter tvärsöver på det bredaste stället. Den cylinderformade "korgen" längst ned innehåller kontroller, bostäder och arbetsredskap, och är 20 meter bred och 10 meter hög.

Konturer och fakta dyker upp på en datorskärm i helikoptern, och förklarar bland annat att det finns en helikopterplatta på ballongdelens ovansida, att det finns en hiss genom ballongen mellan de fyra lastutrymmena och ner genom korgen. Stationen har fem däck, 1. Helikopterplattan, 2. Maskindäck nedanför lastutrymmena, 3. Driftdäck, 4. Bostadsdäck, 5. Produktionsdäck. Undertill finns verktyg och robotarmar monterade och två långa teleskopborrar sticker ut genom bottenplattan. Två lyftkranar syns i öppningar i väggen till produktionsdäcket. Om säkerheten avslöjar datorn att det finns fyra utposterade stridsrobotar med stor eldstyrka och mycket roboteknik ombord. För närvarande ska det finnas 22 straffångar på basen, förutom de tre cheferna.

Allt verkar lugnt. Allt är stilla.

Stannar rollpersonerna i helikoptern en stund för att iaktta stationen på håll kan deras radio spraka till några gånger på basens frekvens. Radiosignalerna kommer otvivelaktigt därifrån. Vidare kan de upptäcka aktivitet på stationen som att verktyg skjuts ut och dras in igen, någon robotarm rör sig under stationen, etc.

GENERELL PLATSBESKRIVNING

(Beskrivning av basen som det ser ut nu).

EP 314 är i huvudsak byggd av lättmetall, plast och syntetiskt framställt träsurrogat som är mycket lätt men ganska hållbart. Hela basen är behandlad för att motstå den frätande dimmans angrepp.

Medeltemperaturen är mycket hög ombord. Den är ca +32°. Detta beror på att ViruX strävar efter att öka värmen för att lättare överleva.

DÄCK 1

1. HELIKOPTERPLATTAN Ovanpå ballongen, mellan de fyra lastbehållarna, finns en nersänkt platta som tillåter att man landar med helikopter. Förankringsdon finns runt plattan i den upphöjda vallen (som är knappt meterhög). Lastutrymmena kan nås via varsin fyra meter bred lucka. Mellan lucka 2 och 3 finns en 2x2 meter bred hissplatta. Hissen leder till ett utrymme under helikopterplattan, som innehåller servicedon och förråd för helikoptrarna. Mellan lucka 1 och 4 finns en fast monterad luftvärnslaser, som kan styras manuellt (om man knäcker ett säkerhetslås) och av EP 314:s försvarsprogram. Lasern ger 5T6+10 i skada, och datorn har 40% chans att träffa ovälkomna inkräktare.

Sedan elviruset spred sig i basen har även datorn börjat bete sig underligt, så den skjuter därför en salva mot de anländande rollpersonerna.

I våningen under helikopterplattan finns även en rund hissplatta i mitten av golvet, och detta är hissen ner till korgen. När rollpersonerna anländer befinner sig hissplattan här.

Hissen kommer att stanna på maskindäck när de använder den. För att komma vidare måste de antingen klättra ut ur maskindäck och ned på driftdäck och ta sig in genom något fönster, hitta en taklucka, eller spränga sig in genom hissdörrarna.

DÄCK 2

2. GENERATORRUMMET Generatorrummet innehåller, som sig bör, den generator som åstadkommer stationens lyftkraft.

Det finns en lucka i väggen markerad Nödutgång, och öppnas den kommer man ut på det som är korgens tak.

Rollpersonerna kan hitta resterna av två arbetare som tycks ha slitits sönder av maskineriet. Det finns spår av blod på väggar, golv och generatormaskineriet. Förutom sina kläder har männen bara varsin namnbricka, som talar om att de var straffångar.

Med ett framgångsrikt Iakttagelseslag kan rollpersonerna hitta en liten energicell kopplad till en väggkontakt. Det är den cell som Dhorf von Bhuting använde för att sprida ViruX.

DÄCK 3

3. DRIFTDÄCK Här finns kontrollerna för svävarbasens alla funktioner och styrning. Det ser ut som om de flesta funktioner och apparater knäpps på och av på ett helt slumpmässigt sätt.

Det finns två luckor i golvet som leder till rum 4 respektive 5.

En 1,5 meter hög servicerobot på larvfötter, och med sex långa verktygsförsedda armar, rullar omkring på däck i full fart och åker slalom mellan kontrollpanelerna. Den bryr sig absolut inte om något annat än sin sysselsättning (ett offer för ViruX).

DÄCK 4

Nästan vartenda rum är blodigt och uppvisar kulhål i väggarna och tecken på strid.

4. DAGRUM Här finns soffor, bord och TV-skärmar som för tillfället stängs av och sätts på lite slumpmässigt. En dörr med ett fönster leder ut till en gallergång som leder runt hela detta däck på utsidan. Här inne finns det tecken på strid. Tre döda straffångar i blå overall och med

personbricka ligger på golvet. Både handeldvapen och handgemäng tycks ha orsakat männens brutala död.

5. MATSAL I matsalen finns flera bord och stolar och en dörr som leder ut till gallergången runt basens utsida. Det finns tecken på våld (omkullkastade möbler och kulhål i väggarna) men inga döda. Om rollpersonerna inte bär gasmask känner de hur det stinker lik.

6. KÖK Köket är ingen trevlig syn. Fjorton lik är uppstaplade i en cirkel på golvet. De ligger i exakt samma ställning och har fötterna riktade in mot cirkelns mitt. Alla tycks ha dödats av handeldvapen eller i närstrid, och många har flera skottsår. De som har åstadkommit den här massakern är de ViruX-smittade stridsrobotarna.

7. SOVSAL Här finns ett tjugotal sängar och skåp. Personliga ägodelar är spridda bland de omkullvälta möblerna. Här finns tecken på strid.

8. TVÄTTRUM Dörren är uppbruten och det finns tydliga tecken på strid.

9. CHEFERNAS KONTOR I det vandaliserade rummet finns basens huvuddator. Den är påslagen och verkar fungera normalt. Här finns också en radio. Både datorn och radion är smittade av ViruX, så därför kunde meddelanden inte sändas via radion. En manöverpanel för manuell kontroll av basen blinkar hysteriskt på väggen.

En förstörd stridsrobot ligger på golvet. Basens chefer hann besegra en av de fyra knäppa robotarna innan de och resten av besättningen dödades.

På datorn finns följande program:

Administration. Ekonomi, statistik och information om basens produktion. Avstängt.

Personregister. Fullständigt register över de 22 straffångarna och de tre cheferna. Om rollpersonerna letar kan de få information om Dhorf som var den senaste fången som kom hit. Avstängt.

Drift. Styrning av basen i höjd och sidled. Aktiverat och styr basen slumpmässigt.

Temperatur. Aktiverat. Maximal värme påslagen.

Försvarssystem. Aktiverat. Direktiv att förstöra allt som närmar sig basen.

Nöjen. Spel, video, mm. Avstängt.

Datorn är också drabbad av ViruX och om en rollperson försöker ta sig in i något program bildar ViruX en säkerhetskod som måste knäckas. Den ändras hela tiden och för varje gång måste rollpersonen knäcka en ny kod som blir svårare och svårare för varje gång rollpersonen lyckas (–5%) därför att ViruX hela tiden lär sig hur den kan bilda en svårare kod. Detta är en försvarsinstinkt. Till att börja med har rollpersonen samma chans att knäcka koden som han har i sin datorkunskapsfärdighet.

10. CHEFERNAS SOVRUM Plats för tre sängar.

DÄCK 5

Reparationsdäck bullrar och är i full gång. Alla maskiner och verktyg är aktiverade av ViruX men gör inget organiserat. Rum 11 är en servicegång med allehanda verktyg och mindre reservdelar. Det huvudsakliga utrymmet tas upp av diverse obskyra reservdelar, två markfordon och ett antal mobila borrplattformar och annan esoterisk gruvutrustning. Det mesta av det som finns här är dock till för att man ska kunna serva olika fasta installationer. Nr 12 på kartan är en bränsletank för fordonen. Nr 13 är en utgång i basens golv. En dragspelsgång som är sextio meter lång kan fällas ut under den. En lyftkran kan hissa ned de olika fordonen (14). Här inne finns resterna av två straffångar som dödats i strid.

HINDER OCH PROBLEM

I äventyret finns det flera olika faror och problem som rollpersonerna ställs inför:

RESA I C-ZON 137

När rollpersonerna reser genom det underliga området finns risken att man kolliderar med någon stenstod, utsätts för ras eller överraskas av explosiva gasmoln. Inget allvarligt kommer att hända men det går att skrämma rollpersonerna med plötsliga eldhav som nästan slukar helikoptern, till exempel.



LASERKANONEN

ViruX har aktiverat datorns försvarssystem och laserkanonen kommer att skjuta mot allt som rör sig inom 100 meters avstånd. Om rollpersonerna väljer att skjuta sönder kanonen riskerar de att störa antigravfältet och det medför att basen kommer att hänga tjugo grader snett. Skadan uppstår om rollpersonernas laserkanon ger en skada på 20 eller mer, eller om de missar kanonen med 10% eller mer. Om basen hänger snett kommer de inte att kunna landa på plattan utan att helikoptern kanar av. Bästa sättet att oskadliggöra laserkanonen är att flyga nära basen underifrån (då hamnar de utanför kanonens skottfält) och flyga upp bredvid den och låta någon rollperson klättra ut på ballongen för att smyga sig på och försöka sabotera kanonen den vägen.

DHORF VON BHUTING

Varför sabotören Dhorf von Bhuting är den enda överlevande av alla ombord på EP 314 beror på att han var beredd på vad som skulle hända och är en duktig agent. Han har flytt från robotarna men har blivit träffad i vänster axel av ett skott.

När rollpersonerna kommer med sin helikopter upptäcker han den, och om den landar på helikopterplattan försöker han smyga sig in. Detta är hans enda möjlighet att fly från basen.

Dhorf har gömt sig på produktionsdäck och kommer att klättra upp till helikopterplattan via ballongens utsida (det finns tampar och stegar, men det är ändå en svår klättring). När Dhorf har lyckats smyga sig ombord har han förlorat

hälften av sina KP på grund av skottskadan och dimmans frätande egenskaper. Han gömmer sig ombord och när rollpersonerna flyger iväg till stålverket försöker han smyga ut där. Om rollpersonerna flyger tillbaka till Skuggängeln direkt kommer han att försöka tvinga dem att släppa av honom i staden. Han vill inte tillbaka till Skuggängeln. Rollpersonerna gör klokast i att försöka ta honom till fånga, han är trots allt en dömd straffånge.

Dhorf vet inte hur ViruX kan botas.

STRIDSROBOTARNA

Tre av de fyra ViruX-smittade stridsrobotarna härjar fortfarande och försöker döda allt och alla. De kommer att jaga rollpersonerna varvid strid uppstår.

Du får själv placera ut robotarna och spela dem som du tycker är lämpligast. Tänk på att de är drabbade av ViruX och deras handlingsmönster behöver inte vara logiskt. Låt rollpersonerna känna sig jagade, men så fort de konfronteras med en robot behöver det inte betyda att strid uppstår omedelbart. Roboten kanske slänger iväg några skott för att sedan försvinna någonstans, kanske för att lägga sig i bakhåll.

FORTSATT SPRIDNING

Så snart rollpersonerna har landat sin helikopter på basen finns det möjlighet för dem att ladda dess energireserver och tanka mer bränsle. Om så görs kopplar rollpersonerna in kablar och bränsleslangar till helikoptern, varefter den kommer att vara smittad. Påpeka att helikopterns tankar bör fyllas på basen, annars kommer det inte att räcka hela vägen hem.

Tänk på att så snart rollpersonerna kopplar in några av sina elektriska apparater (laserpistoler, cybernetik, datorer, mm) till basens centrala energinät kommer de också att smittas.

ViruX symtom upptäcks inte förrän efter 1-3 timmar, men smittade elsystem sprider viruset omedelbart från smittillfället.

LÖSNINGEN

Äventyret kan anses som löst när rollpersonerna har fått fram lite fakta och inser att elsystemet har drabbats av något som påverkar dess funktion. Med hjälp av datorerna i Skuggängelns forskningsavdelning (ATS system A203) kan man söka information och få fram beskrivningen av ViruX. Det kräver dock att rollpersonerna upptäcker några av ViruX viktiga egenskaper:

- Eldrivna maskiner uppträder underligt.
- Försvarssytem aktiveras.
- Temperaturen ökar.
- Sprids via elektriska kontakter.
- Verkar intelligent och strävar efter att överleva och sprida sig.

Antingen är rollpersonerna kvar på EP 314 och rapporterar sina upptäckter till Skuggängeln eller så kan de själva utnyttja ATS datorsystem genom att lämna basen och flyga tillbaka. Ur datorsystemets arkiverade "Eltekniska fenomen" kan fakta om ViruX hämtas, dock finns inga uppgifter om att fenomenet upphör att verka vid låga temperaturer.

Rollpersonerna får själva lista ut att de ska sänka temperaturen på gruvbasen för att befria den från ViruX.

Varför skulle de komma på den idén? Jo, en av de få riktigt målmedvetna saker som ViruX gör är att öka temperaturen på allt det drabbar, och rollpersonerna bör komma på att det måste finnas ett gott skjäl för detta, ett livsviktigt skäl för dess överlevnad. Mindre smittade föremål som kyls ner kommer dessutom att fungera normalt igen efter en kort stund, vilket ju är en ledtråd.

TEMPERATUR-SÄNKNING

Temperaturändringen görs enklast genom att man saboterar värmesystemet på maskindäck. Att göra detta kräver god framgång med färdigheten Teknik och om någon stridsrobot fortfarande är i funktion kommer den att försöka hindra det.

När temperaturen har gått ner till +15° upphör ViruX att fungera och vid +10° försvinner det och elsystemet är botat.

Om rollpersonernas helikopter är smittad och de misstänker detta (eller har upptäckt det) måste även den kylas ned fullständigt, annars kan smittan föras vidare.

AVSLUTNING

Förutom att rollpersonerna kanske besegras och dödas av robotarna eller Dhorf kan äventyret sluta på flera olika sätt.

INGEN LÖSNING

Rollpersonerna lyckas inte finna något botemedel mot Virux och EP 314 måste läggas ned. Det är ett dyrt misslyckande. Dock får de en belöning för uppdraget — 800 ED för sveda och värk.

VIRUX UTRADERAT

Rollpersonerna lyckas finna botemedlet mot ViruX och EP 314 kan åter tas i bruk. För detta blir det en riklig belöning. Befordran i Die Wache och 10.000 ED i belöning.

SKUGGÄNGELN SMITTAS

Om smittad utrustning eller helikopter återförs hem finns det en risk för att Skuggängeln smittas. Om detta händer slås datorsystemet ut och ViruX angriper Horst och dödar honom. ViruX tar självt kontrollen över Skuggängeln och det kan bara leda till katastrof, kaos och undergång.

Även om rollpersonerna vet att de kan bota systemet genom att sänka temperaturen blir det mycket svårt och det tar lång tid att göra det i det stora blocket, och då har redan ViruX ställt till med förödande skada. Det blir slutet för Auerbachkoncernen.

Många av företagets anställda kommer att vilja hämnas på rollpersonerna, men Leidenschaft och hennes organisation kommer istället att belöna dem (se äventyret Dödlig passion).

ATT FINNA DEN SKYLDIGE

Att klura ut hur ViruX smittat EP 314 kan de göra genom att fånga Dhorf. Ledtrådar kan vara energicellen på maskindäck (med Dhorfs fingeravtryck). Genom mediaföretaget i Skuggängeln kan de få reda på att den smittade energicellen har stulits från ett laboratorium. Stölden genomfördes dock inte av Dhorf, utan han fick cellen skickad till sig tillsammans med en summa pengar. Uppdraget fick han per telefon. Exakt hur uppdragsgivaren fick hans nummer vet han inte, eftersom han har han spritt ut det till ett antal olika företags InterPol-avdelningar och folk i undre världen. Han är ju en prisjägare, en agent som lever på att genomföra uppdrag åt anonyma uppdragsgivare. Vid förhör kan han avslöja att det var meningen att han skulle sprida ViruX i Skuggängeln, men misslyckades därför att han blev infångad och förd till gruvbasen som han istället smittade. Om du tänker spela äventyret Dödlig passion kan han påpeka att han tror att uppdragsgivaren finns i Skuggängeln och att hennes namn möjligen kan vara Leidenschaft.

Rollpersonerna får 6.000 ED att dela på om de återför Dhorf till Skuggängeln.

ÄVENTYR 3: DÖDLIG PASSION

I det här äventyret kommer rollpersonerna att jaga Frau Leidenschaft — terroristledaren. Det hela börjar med ett attentat, och jakten på den skyldige leder slutligen till att hon avslöjas och grips...

FRAU LEIDENSCHAFT

Cathy Auerbach är Frau Leidenschaft och leder terrorismen i Skuggängeln. Det är hennes uppfattning att de stora företagen är orsaken till folkets lidande, materialismen och egoismen som härjar i världen. Hon tror att företaget är ett av de mäktigaste i världen och går det under får folket sin frihet och kan leva i harmoni. Det är inte så mycket hon vet om världen utanför det egna blocket... Makt är förkastligt, jämlikhet är den sanna vägen till lycka. Hon hatar företaget och hennes familj för dess makt och rikedom.

För att göra revolution har hon en organisation som genomför attentat och sabotage i Skuggängeln. Hennes mål är att krossa blocket för att därmed göra slut på företagets makt. När det här äventyret börjar har hon redan låtit genomföra några större terrordåd och nu ska ytterligare ett göras, men det kan bli hennes sista om rollpersonerna lyckas få fast henne.

Organisationen är liten och är beroende av Cathy, eftersom hon har kontakter och förmåner som ingen annan har. Om hon avslöjas faller hela organisationen. Många av medlemmarna vet inte ens vem deras ledare är. Hon har några få medhjälpare som sköter kontakterna men det är bara hon som har koll på vilka som är medlemmar, och när ett jobb ska utföras ger hon order via telekom eller skickar ut en av sina personliga medhjälpare. Belöning sätts in direkt på gärningsmannens konto. Hon har både folk i och utanför Skuggängeln.

Vid det här laget känner rollpersonerna förmodligen till att Frau Leidenschaft finns och ligger bakom någon form av organiserad brottslighet, samt att flera attentat har gjorts mot viktiga personer i företaget. Men de vet inte vem hon är, trots att de har varit nära att avslöja Cathy i ett tidigare äventyr.

SHE DOESN'T KNOW ABOUT THE WORLD OUTSIDE. SHE TALKED ABOUT HOW HAPPY SHE WAS, HOW PROUD SHE WAS TO BE FIGHTING FOR THE CHILDREN OF THE DARK FUTURE, IN THIS EMPTY WORLD.. SHE IS RED. SHE IS REVOLUTION. LE RHOT 2089 A.D.

ATTENTATET

Joachim Auerbach hade ett besök av herr Strauss, representant för ett konsortium av råvaruleverantörer. Joachim lät hämta honom med en av företagets egna helikoptrar. När herr Strauss lämnade Skuggängeln lyfte helikoptern och några sekunder efter starten sprängdes den i småbitar av en bomb ombord. Piloten, herr Strauss och två av hans assistenter omkom.

Joachim stod på helikopterplattan när det hände därför att han hade eskorterat herr Strauss till helikoptern. Vrakdelar och brinnande bensin skadade honom, men inte allvarligt, så han tillfrisknar inom några dagar. Man han hade tur, han kunde också ha dödats.

Cathy är ansvarig för händelsen. Hon betalade en tekniker vid namn Sherman, 50.000 A-

mark för att placera bomben i helikoptern.

Rollpersonerna får i uppgift att ta reda på den skyldige. De kommer att besöka platsen tjugo minuter efter att det inträffat. Rykande vrakdelar ligger spridda över helikopterplattan och nedanför Skuggängeln. På flera ställen har glasfasaden slagits sönder av större vrakdelar, och ATS-tekniker är redan på plats för att reparera skadorna. Några vakter är på plats, samt personal som städar upp. Oberst Krüg är också där och är mycket upprörd. Rollpersonerna kan direkt sätta igång med sin utredning, och om de inte kommer på det själva råder Krüg dem att kontrollera InterPols datorsystem WC för att se vilka som har passerat spärren till helikopterplattans säkerhetszon, och försöka förhöra dessa.

MISSTÄNKTA

En av de nedanstående är skyldig. Beskrivningen tar upp vad de säger om de förhörs.

Ur WC kan rollpersonerna få fram vilka som har passerat spärren till helikopterplattans säkerhetszon.

Auerbachs familjemedlemmar kanske inte är de första som förhörs.

JOACHIM

Joachim är förtvivlad över situationen. Detta kommer att skada företagets anseende ytterligare och kontakten med leverantörerna kommer att bli sämre, de är redan lite besvikna på Auerbachkoncernen. Joachim och herr Strauss hade just gjort upp ett nytt avtal och båda var nöjda. Joachim har inga motiv till att vilja mörda herr Strauss. Vidare vet rollpersonerna att Joachim är mycket aktiv inom företaget och arbetar hårt. Han skulle aldrig vilja skada det. För det andra är det svårt att misstänka honom då han själv höll på att stryka med.

CATHY

Cathy Auerbach är ansvarig för händelsen, men det var inte hon som personligen placerade bomben i helikoptern, men hon vet vem som gjorde det. Om rollpersonerna förhör henne uppträder hon okänsligt nonchalant. Det märks att hon har en kylig attityd och bryr sig inte om att hennes bror är skadad.

ADRIANA

Adriana är upprörd och ilsken över att något sådant överhuvudtaget kan hända. Hon är också aktiv inom företaget och är mån om att det fungerar bra, så det är svårt att misstänka henne.

DANIEL MACANN

Familjens privata pilot, Daniel Macann, är en lojal person och har tjänstgjort under lång tid som en av familjens privata helikopterpiloter. Han var god vän med den dödade piloten sedan flera år tillbaka och skulle aldrig kunna göra något sådant. Han sörjer verkligen sin vän.

SHERMAN

Teknikern Sherman placerade bomben i helikoptern. Han kommer inte när rollpersonerna kallar honom till förhör och när de undersöker hans lägenhet är han borta. Han har flytt och befinner sig för tillfället i Nöjesenheten för att försöka komma på ett sätt att fly från Skuggängeln och Die Wache. När han grips gör han om möjligt motstånd, men inte så mycket att det kan bli fara för hans liv. Om det blir bråk ger han upp innan han förlorar alla sina KP.

Rollpersonerna kan få tag i honom på tre sätt:

1. Genom att spärra Shermans passertillstånd. Så fort Sherman använder sitt kort för att passera en spärr kommer Die Wache att larmas och spärren behåller hans kort utan att släppa igenom honom. Det dröjer 1T6 timmar innan han lämnar den bar han har slagit sig ner i och grips av Die Wache vid en spärr. Då är han ordentligt berusad. Om hans personkort inte spärras lämnar han Skuggängeln och försvinner efter att ha växlat sina A-mark till ED. Då lär

rollpersonerna misslyckas med äventyret.

2. Med hjälp av WC. Rollpersonerna kan kontrollera Shermans registrerade förflyttningar genom spärrarna i datorn som visar att den senaste som han har passerat är den till Nöjesenheten. Rollpersonerna kan bege sig dit och leta efter honom (WC har ett register med en bild som kan skrivas ut).

3. Med hjälp av CET. Kontoutdraget rollpersonerna får av CET sedan hans senaste lön ser ut som följer och kan vara till stor hjälp för rollpersonerna (först nämns vilket konto som är inblandat i transaktionen, sedan beloppet och i parantes finns en specifikation):

SALDO FÖR KONTO 934 835-B, SHERMAN

Sparat bel.	5745	
203 601-D	+2300	(lön från ATS)
101 627-B	-121	(inköp i distributionen)
101 609-B	-21	(inköp i distributionen)
103 651-A	-14	(rekreation)
101 687-A	-11	(inköp i distributionen)
004 000-E	+50.000	/idag/
104-076-A	55.878	(A-mark till kontanta ED) /idag/
103-07-B	-29	(rekreation) /för 18 min. sedan/
Summa	+1971	A-mark

Kontoutdraget avslöjar att han har växlat allt utom knappt 2.000 A-mark till ED och att han för närvarande befinner sig på en bar i Nöjesenheten där han nyss har köpt ett antal drinkar. Genom kontonumret kan rollpersonerna spåra vilken bar han befinner sig i och kan ge sig iväg dit. Vidare kan de se att 50.000 A-mark sattes in på hans konto under dagen — och att det är ganska mycket pengar för en vanlig tekniker behöver knappast påpekas. Det var Frau Leidenschafts belöning för det utförda jobbet.

Konto 101 687-A är en elektronikbutik i distributionen där Sherman har handlat delar till bomben. Detta kan användas som bevis mot honom, om rollpersonerna undersöker den saken.

Konto 004 000-E är Cathys personkonto, se ledtrådar.

LEDTRÅDAR

De ledtrådar som senare kommer att peka ut Cathy som skyldig är hennes insättning av det stora beloppet på Shermans konto och Shermans erkännande vid förhöret.

FÖRHÖR AV SHERMAN

När rollpersonerna slutligen griper Sherman (och han har hunnit nyktra till) erkänner han sitt brott.

”Jag är mycket ledsen och ångrar vad jag har gjort, trots att jag delar Frau Leidenschafts uppfattning om att företaget måste krossas för folkets frihets skull. Hon tvingade mig att utföra attentatet och hon skulle döda mig om jag inte gjorde det, eller om jag avslöjar organisationen. Jag fick mina order via min telekom och jag placerade bomben i helikoptern när jag tankade den, innan den gav sig iväg på nytt. Delar till bomben har jag dels köpt, dels tagit från olika avdelningar på ATS. Jag fick 50.000 A-mark insatt på mitt konto som belöning.

Hans inköp och de insatta 50.000 A-marken kan kontrolleras på hans kontoutdrag.

Sherman vet ingenting om organisationens ledare och vet inte vad de kontaktmän han haft heter, så Sherman är inte mycket till hjälp i den fortsatta utredningen.

AVSLÖJANDET

Genom Shermans kontoutdrag ser rollpersonerna att någon med kontonummer 004 000-E är den som betalat honom för jobbet. Med hjälp av registret kan rollpersonerna få fram följande information när de söker kontots ägare: ”Uppgiften skyd-

das av Auerbachs sekretesslag. Säkerhetskod: —?" Rollpersonerna kan begära tillstånd av överst Krüg att kontrollera kontot (beviljas).

Om säkerhetskoden lämnas dyker en välbekant bild upp på skärmen, samt en del värdefull information:

Personkod: 004 000-E
Namn: Auerbach, Cathy
Födelsenummer: 2068-02-15 MKT
Personkort: (E) Vitt
Hår: Svart (009z)
Ögon: Mörkbruna (567dc)
Längd: 178,3 cm
Vikt: 71,2 kg
DNA-kod: XY-7887 3D/Y6,34

Med CET kan rollpersonerna spåra alla organisationens medlemmar som fått arvoden av Cathy Auerbach. Rollpersonerna kan omedelbart spärra alla inblandades personkort och konton och kan därmed gripa allihop inom 24 timmar, förutom någon enstaka som lyckas gömma sig. Omkring 30-35 är inblandade i organisationen, varav hälften har fått arvoden.

Om rollpersonerna inte själva kommer på att de kan använda WC och CET för att spåra personer bör de få det som ett råd av någon. Om de inte lyckas lista ut någonting kan du hjälpa dem genom att Horst kommer på lösningar som han meddelar rollpersonerna.

JAKTEN PÅ FRAU LEIDENSCHAFT

Frau Leidenschaft själv blir svårare att få tag på. Hon blir nämligen varnad av en kontakt i Die Wache och lyckas lämna Skuggängeln. Detta kan rollpersonerna se med hjälp av WC.

Horst Auerbach meddelar att han vill ha Cathy fångad och att hon absolut inte får dödas. Den som dödar henne kommer att straffas mycket hårt. Horst vill ha sin dotter i livet, trots det hon har gjort.

Rollpersonerna tilldelas en Vertol HKP 4 (samma som i förra deläventyret om den fortfarande är hel). De får också med sig specialutbildade poliser, som de har befälet över. Antalet får du avgöra själv men det kan vara omkring fem stycken, varav två egentligen är lojala anhängare till Frau Leidenschaft, något som ingen annan vet om. De har inte gjort något jobb åt henne tidigare och kan därför inte spåras genom Cathys kontoutdrag.

Du kan justera antalet vakter och förrädare efter rollpersonernas styrka.

Om rollpersonerna kommer på att fråga om vakthundar, får de med sig en stridstränad dobermann.

FLYKTEN

Cathy har precis flytt med en helikopter (HKP 9B) från helikopterplattan. En kontroll i WC kan bekräfta att hon flytt med två andra terrorister (de passerade spärren vid samma tidpunkt) och de tre är nu på väg åt sydöst, bort från staden och mot skymningslandet.

De andra terroristerna är Henri Dulloc och Blansky Kaufmann. Rollpersonerna kan få bilder på dem om de önskar.

Cathy har ungefär en timmes försprång (beroende på hur fort rollpersonerna lyckades avslöja henne efter att Sherman greps, och hur lång tid de har tagit på sig att förbereda avfärden).

Deras destination är El Nichome (även kallat "Hemmet med avsatserna"), en liten håla i Skymningslandets öde öken som tjänar som tillhåll för en fanatiskt religiös sekt.

Cathy och kompani anländer till El Nichome före rollpersonerna efter en tre timmar lång flygfärd åt sydöst. Där lämnar hon och Blansky Kaufmann helikoptern och gömmer sig hos El Nichomes sekt. Sekten kallar sig El Harm.

Blansky tillbringade en tid där under sina resor i Skymningslandet och lärde känna sektens ledare innan han kom till Skuggängeln. Här känner de sig säkra.

LUFTSTRID

Henri Dulloc flyger tillbaka med helikoptern för att göra upp med rollpersonerna (de har upptäckt dem på radarn under flygningen över öknen). Hans HKP 9B är lätt bestyckad med två små målsökande robotar (5T6+15 i skada) och en kulspruta modell NSV, med ett magasin. HKP 9B tål 50 KP.

Både rollpersonerna och Henri kommer att vara förberedda på en luftbatalj när de möts över öknen, ca tio mil (tjugo minuters flygfärd i full fart med HKP 4) utanför El Nichome. De upptäcker redan tidigt varandra med radarn. Vad rollpersonerna inte vet, men kanske misstänker, är att Cathy och Blansky inte är kvar ombord på Henris helikopter. Vågar rollpersonerna ta risken att skjuta ner sin motståndare? Tänk om Cathy är kvar ombord? Hur som helst, Henri är fanatiskt övertygad om att han ska bekämpa rollpersonerna och kommer inte att ge upp, om han så tvingas till att ramma rollpersonernas helikopter — vilket medför en otäckt stor risk att båda kraschar.

ATT SKJUTA MÅLSÖKANDE ROBOTAR: För att träffa med en robot måste Henri först lyckas övervinna målets pilots färdighet i Flygfordon med sin egen på motståndstabellen. (Dividera färdighetsvärdena med 5). För att undvika en robot måste piloten i målet lyckas med Flygfordon –30%. (–30% för robotens målsökningssystem). Om roboten avfyras på mycket kort avstånd kan du minska chansen att undvika den, respektive öka om den avfyras på långt avstånd.

FLYGFORDONS UNDVIKA: I luftstrid ska du använda pilotens färdighet i Flygfordon som färdigheten Undvika används i vanlig strid man mot man. Använd eventuellt någon positiv eller negativ bonus beroende på farkostens manöverduglighet i förhållande till motståndarens. I det här fallet är HKP 9B aningen smidigare än HKP 4 och därför minskas rollpersonernas chans att undvika Henris attacker med 5%.

SEKTEN EL HARM

Sekten har en livsåskådning som på några punkter sammanstrålar med Cathys filosofi. Till en del påminner den om gamla tiders korsfarare. Bandet härjar vilt i Skymningslandet och fruktas av pionjärerna och jordbrukarna i områdets byar. I allmänhet låter de sig underkastas "Den stora övertygelsen" som sekten predikar, vilket går ut på att de först kommer till en by



och vackert predikar om jämlikhet och harmoni, för att sedan plundra byn på dess rikedomar i syfte att åstadkomma jämlikhet.

El Harm är hyfsat utrustat med vapen och det är inte många folkgrupper som vågar stå emot.

Sekten består av trettiotre medlemmar. De klär sig uteslutande i svart eller mörkgrått. De bär svart kåpa och deras ansikten täcks av visir, skyddsglasögon, gasmask, skyddsfilter eller svepningar. Under sina smutsiga, slitna kåpor brukar de ha bära olika rustningsdelar som de kommit över.

Du får själv avgöra vilka vapen de är utrustade med när rollpersonerna tvingas strida mot dem. Det kan vara allt från någon granatkastare till pistoler eller dolkar och trästavar. Tänk på att vapen och ammunition är en bristvara i Skymningslandet men den här sekten har kommit över en del under sina plundringar. Den religiösa ledaren kallar sig för O'Bad Frälsaren.

Sekten använder de robusta lastfordon som lämnats kvar vid stenbrottet för att förflytta sig på sina korståg. Lastbilarna är stora, tunga och starka och tar sig fram så gott som var som helst.

Vattnet i stenbrottets botten är ovanligt rent och det säljer sekten till vissa utvalda farmer som förser dem med mat, och som därmed inte plundras.

EL NICHOME

El Nichome är ursprungligen ett gammalt stenbrott där sekten El Harm har sitt tillhåll. Stenbrottet är ett stort hål i ett bergigt parti i öknen och är 600 meter i diameter. En sex meter bred väg leder längs väggarna som en spiral ned i det avsmalnande hålet. 700 meter ned är stenbrottet fyllt av vatten. Stenbrottets djup ligger i ständig skugga, men ljuset från sektens tempel kastar underliga skuggor över den svarta, kalla vattenytan

I närheten av brottets norra kant finns rester av baracker, garage, mindre kontor, mm, som numera är mer eller mindre begravda i sand. Från området leder ett järnvägsspår som mestadels är begravt under sanden.

TEMPLET

Templet ligger 650 m ner i stenbrottet, 50 m över vattenytan. Det är byggt av kvarlämnad bråte. Templet i sig är en plattform som hålls uppe i schaktets mitt av fem grova lyftkransdelar vars ändar är fastnaglade i väggarna och sammanfogade under plattformen, som vilar ganska stabilt på de ordentliga stagen. Det norra staget används som gångväg till plattformen och vid vägen intill stagets fäste finns en grotta som används som parkering för sektens fem lastbilar. Från några av byggnaderna på plattformen finns ledningar ned till vattnet.

1 GÅNGVÄG

Staget är fem m brett. En smal gång leder fram till plattformen. Stagen är fyrkantiga, och för att undvika att upptäckas av vakten kan man krypa inuti själva staget (kräver ett Rörliga manöver-slag). Vakten har –15% på Iakttagelseförmåga. Om rollpersonerna väljer att klättra fram till plattformen via ett annat stag har vakten –25% i Iakttagelseförmåga.

2 VAKT

I det tio meter höga tornet finns alltid två vaktposter (sektmedlemmar). En kulspruta modell KSP 58 är monterad i tornet.

3 MATSAL

Matsalen (ett rum, kök och ett förråd) används som samlingssal och taverna. I stora salen finns stolar och bord, i förrådet finns en del mat, hembränningsapparater, öl- och vintunnor.

4 TEMPLET

Templet är byggt av en gammal vattensilo, 20 m hög. Både på utsidan och insidan leder en trappa av metall upp till det platta taket, som omges av en meterhög plåtkant och ett rörstaket. Templet används av ledaren då han predikar för sina undersåtar. Fem meter över marken finns

en plattform och en gammal predikstol, stulen från en ändå äldre kyrka.

5 KAMPPLATS

Ett rektangulärt hål i plattformen med en två decimeter bred planka är platsen för tvekamper. Om något är oklart mellan två sektmedlemmar får de göra upp på plankan med valfritt vapen. Ingen får lämna plankan förrän den ene är besegrad.

6 FÖRRÅD

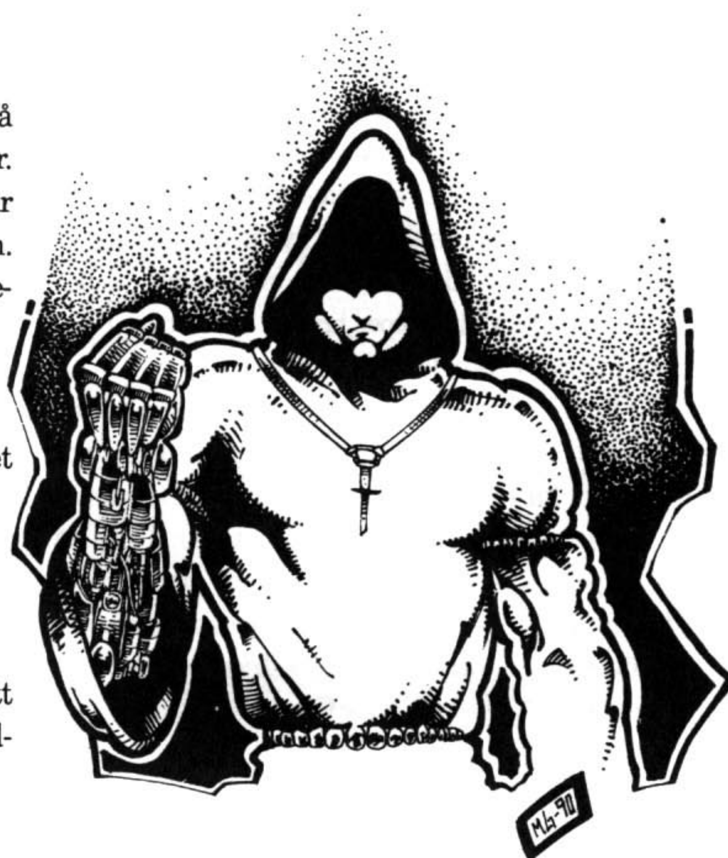
Mat- och materielförråd. Innehåller resultatet av sektens plundringar.

7 O'BAD FRÄLSARENS HUS

Huset innehåller två rum; ett arbetsrum och ett sovrum. Inredningen består av en salig blandning av diverse stulna föremål.

8 BOSTÄDER

Sektens bostäder. Innehåller sovrum och tvättrum.



HINDER OCH PROBLEM

SEKTEN

Sekten utgör den största faran för rollpersonerna i El Nichome. De försvarar dels sitt tempel mot inkräktare, försvarar Blansky och skyddar Cathy. Om Blansky och Cathy sätts ur spel, samt ca hälften av sektens medlemmar och/eller O'Bad Frälsaren, ger sekten upp och försöker fly trots att de ogärna lämnar templet. Om rollpersonerna inte har fångat Cathy och Blansky och sekten ser sig besegrad kan de gå med på en kompromiss. Rollpersonerna får terroristerna om sekten får gå fri.

en riktlinje:

- Ute på plundring. 1T10+1 medlemmar kvar. En lastbil kvar.
- Matdags. 2T10+5 medlemmar i matsalen, resten i bostäderna eller på väg till och från via plattformen.
- Möte. Alla är i templet.
- Vila. 1T10+1 i matsalen, resten sover.

- Det finns **alltid** två vakter posterade i vakttornet.
- 1T6-1 personer brukar normalt uppehålla sig på och runt plattformen.
- Vid fara skärps bevakningen. Två vakter posteras ut vid varje stag, fem finns vid markytan, två livvakter skyddar O'Bad, en utkik vakar från tempeltaket och två man har parkeringstjänst.

BLANSKY

Blansky låter sig inte fångas. Låt honom bli en farlig fiende som kan göra slut på några av rollpersonernas Wache-förstärkning. Han försöker i första hand rädda sig själv, men han försvarar även Cathy så länge han inte utsätter sig för alltför stora risker.

CATHY

Cathy försvarar sig så gott hon kan utan att utsätta sig för livshotande faror. Hon svarar med moteld i en eldstrid, och flyr när oddsen är goda, men hon chansar inte. Om någon hotar henne utan någon möjlighet till flykt ger hon upp.

Cathy utgör inget större motstånd på egen hand, men tillsammans med Blansky och sekten blir hon lite farligare. Ett problem kan dock uppstå när det gäller henne — hon måste tas levande, med absolut minimalt bruk av våld.

Det är en order.

FÖRRÄDARNA

Då båda specialutbildade killarna från Die Wache kommer att försöka döda rollpersonerna och sina andra vänner när lämpligt tillfälle yppar sig (du avgör när). De försöker skydda Cathy och de är lojala terrorister. Om det går alldeles för dåligt för rollpersonerna kan du strunta i att de är terrorister och spela dem som vanliga, aktiva och duktiga poliser.

AVSLUTNING

Äventyret slutar troligen på något av dessa tre sätt:

ROLLPERSONERNA BESEGRAS

Rollpersonerna besegras av Henri, Cathy, Blansky, förrädarna samt O'Bad och hans sektmedlemmar. Antingen dör rollpersonerna eller så tvingas de ge upp men kallar kanske på förstärkning från Skuggängeln. Du avgör i sådana fall vad som händer, men Cathy och Blansky är inte dummare än att de så fort som möjligt ger sig av. Om de inte har någon helikopter kvar, får de skjuts av sekten till närmaste farm för att ordna bättre transportmedel, i syfte att bege sig någonstans där de kan ligga lågt.

CATHY DÖDAS

Om Cathy dödas anses äventyret som misslyckat. Om det beror på vårdslöshet kommer rollpersonerna att straffas hårt, men är det en olycka eller i nödvärn kanske Horst förlåter dem, och enbart avvisar dem från Skuggängeln.

CATHY FÅNGAS

Om Cathy fångas och uppdraget i övrigt lyckas belönar Horst rollpersonerna med befordran och en bonus på 5.000-30.000 A-mark. Cathy döms till psykisk vård.

OCH SEN DÅ...?

Kommer rollpersonerna att fortsätta sin tjänst i Skuggängeln, eller kommer de att tycka att de har gjort sitt och fortsätter sina äventyr någon annanstans?

SKUGGÄNGELNS SLP

Det här avsnittet är uppdelat i flera rubriker för att du lättare ska hitta den SLP du söker:

- Ledande SLP
- Allmänna SLP
- Acklimatisering
- Kaos på EP 314
- Dödlig passion

LEDANDE SLP

HORST AUERBACH

Mycket information om Horst Auerbach finns att hämta i avsnitten om familjen och dess företag som beskrivs i början av äventyret.

Horst är mer ett datorsystem än människa sedan han lät avlägsna sin hjärna från sin sjuka, veka kropp. Han har fullständig kontroll över Skuggängelns alla datorsystem och han ser med hjälp av de bevakningskameror som finns överallt i blocket.

Horst vet att han (hans hjärna) inte kommer att hålla för evigt. Förr eller senare kommer han att brännas ut och dö. Detta är det enda han oroar sig för, allt annat fungerar annars perfekt i hans Skuggängel. Därför har han låtit anställa några forskare (ett lag bestående av två hjärnkirurger, en gentekniker, fyra cybernetiker och tre framstående dator/cyberzonsforskare) som på heltid arbetar med att föreviga hans liv på något elektroniskt eller mekaniskt vis. De varianter de arbetar med nu är att förpassa honom till någon sektor av cyberzonen eller konstruera en syntetisk hjärna. En annan variant är att försöka klona hans hjärna och överföra hans nuvarande erfarenheter till den. Horst tror att en rekonstruktion av hans hjärna skulle vara till det bästa, ett stelt datorprogram skulle knappast kunna ta över efter honom, ty hans uppgift kräver självständigt tänkande, ett system med artificiell intelligens (AI) med hans erfarenheter och livsmål måste därför utvecklas, men det är dyrt och mycket svårt. Tankar, känslor och mänskliga svagheter som hindrar hans uppgift som huvudsystem i Skuggängelns omfattande datornät skulle kunna slippas ifrån.

Ansvarskänsla och maktbegär är orsakerna till att han är rädd för att dö, för om han dör tror han att Skuggängeln dör med honom.

I den stora härskarsalen ligger hjärnan skyddad i ett runt glasklot med livsuppehållande näringsvätska. Mängder med slangar, sladdar, cybernetiska chips, elektroder och apparater är kopplade till den. Kring honom finns datorer och andra apparater uppställda. Klassisk musik spelas i salen. Musikens vibrationer som fortplantar sig i glasklotets vätska är hälsosamma för hjärnan, har doktorerna sagt.

Klass: fd NOM **SB**: —
Yrke: Korp **KP**: —

INT	20
MST	22
PER	13

Förflyttning: —
Färdigheter: Datorkunskap 95%, Fixare 110%, Iakttagelseförmåga 95%, Medicin 35%, Övertyga 90%.

ADRIANA AUERBACH

Horsts fru Adriana är en företagsam kvinna. Hon arbetar en hel del för att familjekoncernen ska fungera och är för det mesta upptagen, så upptagen att hon nästan glömmer att bry sig om sin familj. Kanske vill hon glömma med flit. Hon ser förvandlingen av Horst till ett datorsystem som en tragedi, något som han försöker övertyga henne är till fördel för företaget.

Hon är 45 år gammal, har en hel del kvar av sin italienska ungdoms skönhet och utstrålning men är ganska sammanbiten och tystlåten. Hon håller ofta till i administrationen och hjälper chefen, en god väninna, med det slitsamma jobbet. Annars tar hon del av familjens överflöd och tillbringar mycket tid i ensamheten i familjens privata våningar. Hon visar sig sällan i andra delar av Skuggängeln, och gör hon det har hon ofta ett viktigt ärende. Man påträffar henne i alla fall aldrig i några andra zoner än de röda eller blå.

Hon uppträder värdigt en korpare och uttrycker sig kort och koncist, på gränsen till surmulet kyligt.

En eller två livvakter från Die Wache brukar följa henne åt.

Klass: NOM **SB**: —
Yrke: Korp **KP**: 19

STY	9
STO	9
FYS	10
SMI	12
INT	16
MST	12
PER	17

Förflyttning: 22
Färdigheter: Datorkunskap 45%, Flygfordon 25%, Första hjälpen 40%, Fixare 85%, Gömma sig 20%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 30%, Övertyga 60%, Obeväpnad strid 15%, Pistol 35% och Undvika 20%.
Cybernetik: Sekundärminne och Radioutrustning.

JOACHIM AUERBACH

Den 23-årige korparen har arbete upp över öronen. Ansvarig för Horsts 10% i NewAudiCar och koncernens yttre kontakter har han mycket att stå i. Han befinner sig mestadels utanför Skuggängeln och arbetar med många andra företags varor.

Joachim är en man med ganska alldagligt utseende för att vara en ung korpare. Han är mörk och gör ett trovärdigt och respektingivande intryck. Han är stolt över företaget och tror att han kommer att få ta över efter Horst.

Klass: NOM **SB**: —
Yrke: Korp **KP**: 25

STY 14
STO 13
FYS 12
SMI 10
INT 13
MST 11
PER 15

Förflyttning: 22
Färdigheter: Datorkunskap 50%, Elektronik 20%, Fixare (i Skuggängeln 65%, i Engle C3 70%) Flygfordon 65%, Iakttagelseförmåga 40%, Markfordon 60%, Övertyga 75%, Obeväpnad strid 35%, Pistol 60% och Undvika 30%.
Utrustning: NPC17 pistol och persondator.

CATHY AUERBACH

Den undersköna Cathy är troligtvis en av familjekoncernens farligaste fiender. Hon har inte mycket till övers för företaget och anser att livet har mycket annat att ge än pengar, materialism och makt (hon är inte särskilt världsvan...). Livet, friheten, kärleken och delad makt är vad hon tror på och det låter ju vackert. Hon försöker hålla sig ifrån familjens privata lyxvåningar så mycket som möjligt därför att hon föraktar lyxen och håller sig undan det ansvar som hon egentligen borde dela med sin mor. Numera är det till och med ovanligt att hon ens sover hemma. Hon lever ett dubbelliv och tillbringar sin tid i nöjesenheten där hon ibland uppträder som dansare och har många kontakter bland pubar och restauranger. Att hon egentligen är Auerbachs dotter är en hemlighet, men en hemlighet hon gärna avslöjar för att medvetet skada familjens goda rykte. Hon har också ett annat namn, Frau Leidenschaft. Mer om det i deläventyret Dödlig passion. Hon har även ett artistnamn, Cat, som hon använder när hon uppträder som dansare.

Hon har mörkt, rakt, långt hår och har ärvt en enkel men naturlig skönhet från sin mor, och använder ingen cybernetisk kosmetika. Ansiktet är gammaldags vackert, med rena anletsdrag, bleka, tunna röda läppar och smala mörka ögon med ett behagligt vilande temperament. Hennes slanka kropp med smala höfter och långa ben "försöker" hon dölja under en lätt klädsel, men i själva verket älskar hon att visa sin naturliga skönhet för den lilla omvärld hon lever i (Leidenschaft=passion). Hon uppträder med värdighet, är sensuell, kontrollerad och har en liten överlägsen och förnäm attityd, vilket anstår en väluppfostrad och karismatisk kvinna.

Hon försöker ta sig ur problem genom att använda sin charm och drar sig inte för att få som hon vill genom att attrahera det motsatta könet sensuellt eller sexuellt, för hon vet att hon lätt kan göra det och hon är känslokall när det behövs.

Klass: NOM **SB:** —
Yrke: fd korp. **KP:** 25

STY 8
STO 12
FYS 13
SMI 16
INT 13
MST 11
PER 18

Förflyttning: 29
Färdigheter: Datorkunskap 15%, Fingerfärdighet 55%, Fixare 75%, Första hjälpen 25%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 65%, Övertyga 90%, Obeväpnad strid 35%, Pistol 50% och Undvika 30%.
Utrustning: Derringer .38 special, tillverkad av plast och försedd med ett litet lasersikte, +20% i CL till och med medellångt avstånd.

ANA AUERBACH

Lillasyster Ana har heller inget brinnande intresse för företaget, men har däremot ansvarskänsla och är villig att ställa upp då hennes insatser krävs, men än så länge anses hon som alldeles för ung för att kunna få ansvarsfulla uppgifter. För att hävda sig tränar hon obeväpnad stridskonst och strålsabel och tittar ofta på ARENAs farliga och actionladdade arrangemang.

Ana Auerbach är till motsats sina syskon kort och har ett otyglat, typiskt italienskt temperament. Hon använder sig av cybernetisk kosmetika som regnbågshinnor och metallnaglar med vackra bildmotiv (vässade, +2 i skada). Hon är stark, orubblig och mycket öppen. Hon har lätt att umgås med främlingar och kan prata om alla möjliga världsliga ting.

Klass: NOM **SB:** —
Yrke: Korp **KP:** 24

STY 11
STO 8
FYS 16
SMI 15
INT 11
MST 11
PER 16

Förflyttning: 31
Färdigheter: Fingerfärdighet 25%, Fixare 50%, Första hjälpen 55%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 50%, Övertyga 35%, Obeväpnad strid 60%, 1H-närstridsvapen 60% och Undvika 40%
Cybernetik: Kosmetisk
Utrustning: Laservärja

OBERST KRUG

Waches chef, överste Krüg, är en kort och lite smårund man i femtioårsåldern, vilket hans tunna vita hår vittnar om. Han är alltid klädd i Die Waches uniform, som pryds av utmärkelser. Han är vänligt sinnad, men mycket sträng och hundraprocentigt rättvis. Han inger respekt hos de flesta i Skuggängeln men hans personlighet avslöjar att han egentligen, innerst inne, är en hygglig prick. Han är en karaktärsfast typ, vilket är ett viktigt krav på en person med hans befattning.

Klass: NOM **SB:** —
Yrke: SVOT **KP:** 29

STY 14
STO 12
FYS 17
SMI 13
INT 16
MST 14
PER 19

Förflyttning: 30
Färdigheter: Datorkunskap 65%, Elektronik 30%, Fingerfärdighet 40%, Fixare 80%, Flygfordon 50%, För-

falskning 30%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 70%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 50%, Teknik 30%, Övertyga 65%, Obeväpnad strid 40%, Automatvapen 75%, 1H-närstridsvapen, Pistol 70%, och Undvika 45%.

Cybernetik: Cyberjack, IR-receptor, Laserfinger, Metalldetektor och Radioutrustning.

Utrustning: Som en vakt, se avsnittet om InterPol.

Oberst Schröder

Oberst Schröder, insatsstyrkans chef, är en man i trettioårsåldern och har inte alls samma erfarenheter som överste Krüg, men fullt så god utbildning och han är en duktig officer med god känsla för taktik i strid. Han är välbyggd som en robot, har mörkt kort hår och mörka genomträngande ögon. Han är alltid lugn och kall och vet alltid vad han ska säga i alla situationer. Han driver sina soldater till vansinne med hårdhet och mycket humor. Schröder är omtyckt av sina soldater som har mycket respekt för honom, respekt som ibland kan skifta till fruktan.

Han och överste Krüg har blivit mycket goda vänner. Schröder är heller inte den som är rädd för något.

Klass: NOM **SB**: +1T6
Yrke: SVOT **KP**: 28

STY	17
STO	16
FYS	12
SMI	13
INT	15
MST	15
PER	15

Förflyttning: 25

Färdigheter: Datorkunskap 30%, Fixare 50%, Flygfordon 50%, Första hjälpen 65%, Gömma sig 45%, Iakttagelseförmåga 80%, Markfordon 35%, Rörliga manövrer 80%, Övertyga 75%, Obeväpnad strid 70%, Pistol 90%, Automatvapen 95% och Undvika 70%.

Utrustning: Se avsnittet om InterPol.

Allmänna SLP

Bevakningsrobot RobW3

En bevakningsrobot modell RobW3 är en rund svävande robot (drivs med antigrav) utrustad med kamera, metalldetektorer, mikrofon och högtalare. Den har förmågan att analysera uppenbara brott och spelar då in detta och larmar bevakningscentralen hos Die Wache. Den har varken leder eller vapen. Dess syfte är att vara en mobil kamera och upptäcka brott. Med hjälp av en radio kan roboten användas som Die Waches språkrör. Den kan även fjärrstyras. Den har 18 KP och kan lyfta sig själv samt en last på tjugo kilo.

Förflyttning: 40

Färdigheter (program): Gömma sig 60%, Iakttagelse/analysförmåga 80%, Undvika 15%.

Dobermann

Den livsfarliga och respektingivande vakthunden dobermann avlas även i Mutants tid. En mer avskräckande vakthund finns inte. Hundarna är mycket väldresserade och har hundraprocentig lydnad. De är kända för sin nervösa läggning och hugger hellre än att låta bli.

Hundarna hittar i stora delar av Skuggängeln och är tränade i att spåra människor, droger eller sprängämnen.

Tjugo av hundarna är till för allvarligare ingrepp och är utrustade med flera cybernetiska tillbehör och liknar mer robotar än levande varelser (deras värden anges i parantes). Ståltänderna och klorna är långa och sylvassa.

Klass: Dobermann **SB**: — (+1T4)
Yrke: Vakthund **KP**: 20

STY	12 (17)
STO	9
FYS	11
SMI	17 (22)
INT	5
MST	8

Förflyttning: 28 (33)

Färdigheter: Gömma sig 60%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 70%, Simma 20%, Spåra 65%, Bett 60% (skada: 1T10), Klor 60% (skada: 1T6) och Undvika 60%.

Cybernetik: Cyberjack och Fotoreceptor. (Tjugo av vakthundarna är dessutom utrustade med Hyperaktivator, Bepansring (6p), samt Stålkäkar (Skada: 2T6+2) och Stålklor (Skada: 1T8+2).)

Typisk Wache

Klass: NOM **SB**: —
Yrke: InterPol **KP**: 26

STY	11
STO	12
FYS	14
SMI	13
INT	10
MST	10
PER	11

Förflyttning: 27

Färdigheter: Datorkunskap 30%, Elektronik 30%, Fingerfärdighet 30%, Fixare 50%, Flygfordon 40%, Första hjälpen 55%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 65%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 55%, Simma 30%, Teknik 30%, Övertyga 30%, Obeväpnad strid 40%, Pistoler 65%, Automatvapen 60% och Undvika 35%.

Cybernetik: Varierar. (1T4): (1) Fotoreceptor, (2) radioutrustning, (3) metalldetektor, (4) tempokalkulator.

Utrustning: Se texten.

Specialutbildad Wache

Klass: NOM **SB**: +1T4
Yrke: InterPol **KP**: 26

STY	15
STO	14
FYS	16
SMI	13
INT	14
MST	12
PER	12

Förflyttning: 29

Färdigheter: Datorkunskap 45%, Elektronik 45%, Fingerfärdighet 45%, Fixare 60%, Flygfordon 60%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 55%, Iakttagelseförmåga 70%, Markfordon 50%,

Rörliga manövrer 65%, Simma 30%, Teknik 45%, Övertyga 45%, Obeväpnad strid 60%, Pistoler 75%, Automatvapen 75% och Undvika 60%.
Cybernetik: Varierar, slå 1T4: (1) Fotoreceptor, (2) Radioutrustning, (3) Metalldetektor, (4) Tempokalkulator.
Utrustning: Se texten.

TYPISK INSATS-SOLDAT

Klass: NOM **SB**: —
Yrke: Metropolis **KP**: 24

STY	12
STO	12
FYS	14
SMI	11
INT	10
MST	10
PER	11

Förflyttning: 25
Färdigheter: Första hjälpen 60%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 60%, Simma 25%, Teknik 25%, Obeväpnad strid 50%, Pistoler 70%, Automatvapen 70% och Undvika 30%.
Utrustning: Se texten.

ACKLIMATISERING

MÖRDARLAKEJERNA ILAC OCH EWÜL

De båda terroristerna Ilac och Ewül är enäggstvillingar och arbetar båda för Frau Leidenschaft. De är känslokalla mördare. Om de tas till fånga och blir förhörda (vilket de kommer att undvika till varje pris) vet de tillräckligt för att kunna avslöja hela organisationen.

De är långa och har seniga muskler. Håret är långt, silvervitt och spretar åt alla håll. Håret och de vita tänderna gnistrar i kontrast till den gyllenbruna hyn. De bär åtsittande blå byxor. Vapenbälten omslingrar deras bara överkroppar. De har varsin brun kåpa av tjockt tyg med luva.

De vet att deras uppdrag kan bli farligt, men chansen att Cathys mordförsök med giftet misslyckas är inte stor. De är dock hårdföra och tycker om tuffa utmaningar. Å andra sidan får de mycket bra betalt av Cathy och kan leva väl en tid om de lyckas fly ur Skuggängeln. Flyktvägen är klar och har de tur (vilket de är vana vid att ha) borde de hinna ut innan vakten hinner fånga dem.

Klass: Nom **SB**: —
Yrke: Krim **KP**: 27

STY	14
STO	13
FYS	14
SMI	11
INT	11
MST	10
PER	10

Förflyttning: 25
Färdigheter: Elektronik 30%, Fingerfärdighet 45%, Fixare 60%, Förfalskning 50%, Första hjälpen 35%, Gömma sig 55%, Iakttagelseförmåga 60%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 55%, Simma 60%, Teknik 30%, Obeväpnad strid 60%, Automatvapen 60%, Pistol 60% och Undvika 60%.
Cybernetik: IR-öga, Infällbara stålklor.
Utrustning: Heckler & Koch MP5 med tre magasin, Walther PPK med två magasin, rökgranat (för att skapa kaos och dölja flyktvägen om det skulle behövas). I kanal CT10 har de varsin dykutrustning med varsin kniv gömda för att använda vid flykten från Skuggängeln. Ett rep är redan fästat från parkeringen på Nöjesenhetens ovansida och leder nästan ända ned till kanalens vattenyta.

KAOS PÅ EP 314

DHORF VON BHUTTING

Spionen Dhorf är en PSI-mutant med ypperliga förmågor som han har nytta av när han utför sina uppdrag. Han är ganska vältränad och kan utgöra ett hot mot rollpersonerna.

Han är smal och spänstig, har mörkt hår och är bara 19 år gammal. Hans övernaturliga förmåga att lära är orsaken till hans höga färdighetsvärden.

Han har hamnat på EP 314 sedan han dömts för spioneri. Han togs på bar gärning när han drabbades av retardation under ett försök att avläsa Skuggängelns elektriska system i syfte att smitta ned det med ViruX. Istället saboterade han gruvbasen och när rollpersonerna träffar på honom är han förmodligen gömd ombord på deras helikopter. Han är skadad och vill inget hellre än att komma bort från EP 314 och nå säkerheten, men tyvärr är han inte utbildad på flygfordon utan är beroende av rollpersonernas helikopter och pilot. Om rollpersponerna flyger till stålverket utanför C-zon 137 kommer han att smyga sig ut och försöka få tag på ett fordon för att ta sig till staden. Om rollpersonerna flyger direkt till Skuggängeln dyker han fram och försöker tvinga rollpersonerna att släppa av honom någon annanstans i staden. Från Skuggängeln kan han inte fly och något mer ViruX har han inte med sig så att han kan genomföra sitt egentliga uppdrag. Istället hoppas han att rollpersonernas helikopter och utrustning är smittad, och i så fall löser sig allt ändå.

Klass: PSI **SB**: —
Yrke: SVOT **KP**: 21 (11)

STY	9
STO	8
FYS	13
SMI	17
INT	15
MST	19
PER	11

Förflyttning: 30
Färdigheter: Datorkunskap 40%, Elektronik 60%, Fingerfärdighet 50%, Förfalskning 35%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 80%, Iakttagelseförmåga 70%, Markfordon 35%, Rörliga manövrer 80%, Simma 40%, Teknik 45%, Obeväpnad strid 80%, Pistol 75% och Undvika 75%.
Mutationer: Distraktion, Kraftfält 76%, Kraftavläsning 57% och Mentalt anfall.
Defekter: Retardation.
Utrustning: Arbetsoverall, namnbricka, elektroniksats och en Smith & Wesson M29 (från en av de döda vaktcheferna).

STRIDSROBOT

På EP 314 finns fyra stridsrobotar för att upprätthålla ordningen bland straffångarna. När rollpersonerna kommer dit är en av dem redan förstörd, så de har bara tre robotar att bekämpa. Om du anser att robotarna är alltför farliga för rollpersonerna kan du låta dem vara skadade redan efter striderna mot bascheferna och straffångarna. Kanske någon mer robot är förstörd. Robotarna är en billig kopia av modell CSD och har mer mekaniskt styrda delar än vad en CSD brukar ha. De är mer begränsade i sina uppgifter och går lättare sönder, men har hittills fungerat bra på EP 314.

Klass: ROB **SB**: +1T6
Yrke: SVOT **KP**: 30

STY 22
STO 16
FYS 14
SMI 8
INT 7
MST 8
PER 6

Förflyttning: 22
Färdigheter: Gömma sig 50%, Iakttagelseförmåga 70%,Rörliga manövrer 60%, Teknik 35%, Obeväpnad strid 60%, Automatvapen 70% och Undvika 60%.
Cybernetik: Cyberjack, IR-öga, Bepansring 4 p och Elektroder.
Utrustning: Svart overall med ett Wache-märke, svart keps. Vit skjorta med hög krage, vapenbälte, svarta stövlar. NPC 23 K-pist. 1T4-1 fulladdade magasin.

DÖDLIG PASSION

SHERMAN

Sherman är en ATS-tekniker som servar familjen Auerbachs privata helikoptrar när det inte är några större jobb som behöver göras.

Sherman arbetar dessutom för Frau Leidenschaft och är en terrorist som får dåligt samvete över det dåd han utför. När rollpersonerna träffar honom kommer han att vara ganska berusad och är nervös och babblar i ett. Han skäms. Han är en medelålders man med grått, tjockt hår, och han är smal och spinkig.

Klass: NOM **SB**: —
Yrke: Tekniker **KP**: 19

STY 8
STO 10
FYS 9
SMI 13
INT 12
MST 10
PER 11

Förflyttning: 22
Färdigheter: Datorkunskap 40%, Elektronik 75%, Fingerfärdighet 60%, Fixare 30%, Flygfordon 70%, Iakttagelseförmåga 40%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 25%, Teknik 80%, Obeväpnad strid 30% och Undvika 30%.
Cybernetik: Röntgenöga, Teleskopöga och Laserfinger.
Utrustning: Ingen särskild.

HENRI DULLOC

Henri Dulloc är en terrorist som låtit sig lockas av Frau Leidenschaft. Han är i tjugofemårsåldern och har långt mörkbrunt hår flätat i många små rastaflätor. Han jobbar inom Nöjesenheten som bartender, men innan tiden i Skuggängeln utbildade han sig som helikopterpilot.

Klass: Nom **SB**: +1T4
Tidigare yrke: Pilot **KP**: 25

STY 15
STO 13
FYS 12
SMI 11
INT 11
MST 14
PER 12

Förflyttning: 25
Färdigheter: Fingerfärdighet 60%, Fixare 50%, Flygfordon 65%, Gömma sig 35%, Iakttagelseförmåga 40%, Markfordon 35%, Rörliga manövrer 50%, Teknik 35%, Obeväpnad strid 60%, Gevär 60%, Automatvapen 60% och Undvika 55%.
Cybernetik: Ingen.
Utrustning: Ingen särskild.

BLANSKY KAUFMANN

Den 31-årige utkastaren Blansky är en erfaren äventyrare med sluga skäl till att arbeta för Frau Leidenschaft. Under den tid Blansky äventyrade i Skymningslandet vistades han en del i El Harm. Där lät han sig övertygas av El Harms idéer och är därför anhängare till Cathy och hjälper henne att krossa orättvisan och förtrycket i världen, enligt vad han själv hävdar. Blansky är dock en slug bov som utnyttjar filosofin för sin egen vinnings skull, men det behöver ju ingen egentligen veta. Han har aldrig förklarat för Cathy hur obetydligt litet Skuggängeln och Auerbachkoncernen egentligen är i förhållande till andra megakarteller och multiföretag, något som han är mycket väl medveten om. Han hade egentligen hoppats på att tjäna stora pengar i Skuggängeln genom att hjälpa galningen Cathy, men det gick ju som det gick och nu gäller det att rädda sitt eget skinn.

Han är ganska storvuxen och muskulös och de som ser honom vill inte gärna bli hans ovän.

Klass: NOM **SB**: +1T6
Yrke: Krim **KP**: 33

STY 17
STO 17
FYS 16
SMI 10
INT 12
MST 10
PER 10

Förflyttning: 26
Färdigheter: Fixare 40%, Flygfordon 30%,Första hjälpen 30%, Gömma sig 65%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 30%, Teknik 60%, Rörliga manövrer 60%, Överlevnad 40%, Obeväpnad strid 90%, Automatvapen 60%, Pistol 75% och Undvika 75%.
Cybernetik: Bepansring 4 p och IR-öga.
Utrustning: H&K MP5 med tre magasin, laserpistol, en rökgranat, kevlarplagg, tre regen i en autotabulator, lydnadsdrog (STY 15) i en hemsnickrad nålpistol (fummel: 0-10%).

O'BAD FRÄLSAREN

O'Bad Frälsaren, sekten El Harms ledare, är en liten fet man i trettiofemårsåldern. Han har rakat av sig allt hår. Och då menar vi verkligen allt!

Klass: MUT **SB**: —
Yrke: Präst **KP**: 25

STY	10
STO	13
FYS	12
SMI	11
INT	15
MST	15
PER	14

Förflyttning: 23
Färdigheter: Första hjälpen 60%, Gömma sig 55%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 40%, Simma 50%, Teknik 40%, Överlevnad 35%, Övertyga 60%, Obeväpnad strid 50%, Närstrids 1H-vapen 65%, Gevär 70% och Undvika 60%.
Mutationer: Infrasyn, Osynlighet och Pyrohali.
Defekter: Hemofili.
Utrustning: Svärd (maktsymbol för sekten) och Spas 12.

SEKTMEDLEM

Klass: MUT eller NOM **SB**: —
Yrke: Sektmedlem **KP**: 21

STY	12
STO	11
FYS	10
SMI	10
INT	11
MST	10
PER	10

Förflyttning: 20
Färdigheter: Första hjälpen 35%, Gömma sig 35%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 45%, Rörliga manövrer 50%, Simma 30%, Teknik 30%, Överlevnad 30%, Obeväpnad strid 40%, Stridsfärdighet 60% och Undvika 40%.
Cybernetik/Mutation: Varierar
Utrustning: Varierar. SL väljer vapen ur vapentabellen.

APPENDIX

NYLONPLASTKOMPOSIT & NPC-KORP

Auerbachkoncernens NPCkorp är ett uppköpt frilansföretag som tillverkar vapen av ett mycket hårt plastmaterial, nylonplastkomposit. NPCkorp har genom Auerbach blivet ett stort företag som säljer stora mängder vapen på den legala vapenmarknaden.

En del verktyg och skottsäkra västar tillverkas också av den starka plasten.

Företaget tillverkar även ammunition som de kallar 9 mm Super Action, dum-dum med extra kraftfull laddning som ger kulan större genomslagskraft. Det finns många 9 mm-vapen av metall som inte skulle hålla någon längre tid för den. Ammunitionen passar till både pistolen och K-pisten och sprängs vid träff.

9MM NPC 17L PISTOL

9mm NPC 17L är en mycket lätt automatpistol med sjutton skott i magasinet, väger bara 625 gram, oladdad och utan kikarsikte. Den har ett smidigt och tilltalande utseende och är ganska liten. "L" står för lasersikte. Under pipan finns ett litet kompakt lasersikte som ger +20% i träffchans. Siktet är effektivt på kortare avstånd där skytten kan se den röda pricken där kulan kommer att träffa. Ett nattkikarsikte kan monteras på pistolen så att skytten kan använda det även där det är mörkt.

Vapnets sikten försörjs av ett litet energipack.

Typ	Kal	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
NPC	9mm	11	2T8	20	625g	0	17	5	3	3900

9MM NPC 23L K-PIST

9mm NPC 23L är K-pistmotsvarigheten till pistolen. Liten, lätt och kompakt. Lätt att dölja och väger bara 1,2 kilo. K-pisten har mycket hög eldhastighet och tillsammans med ammunitionen 9mm Super Action är effekten på kortare avstånd förödande. Precis som pistolen är K-pisten utrustad med det dyrbara lasersiktet och nattkikarsiktet. K-pisten försörjs av ett energipack.

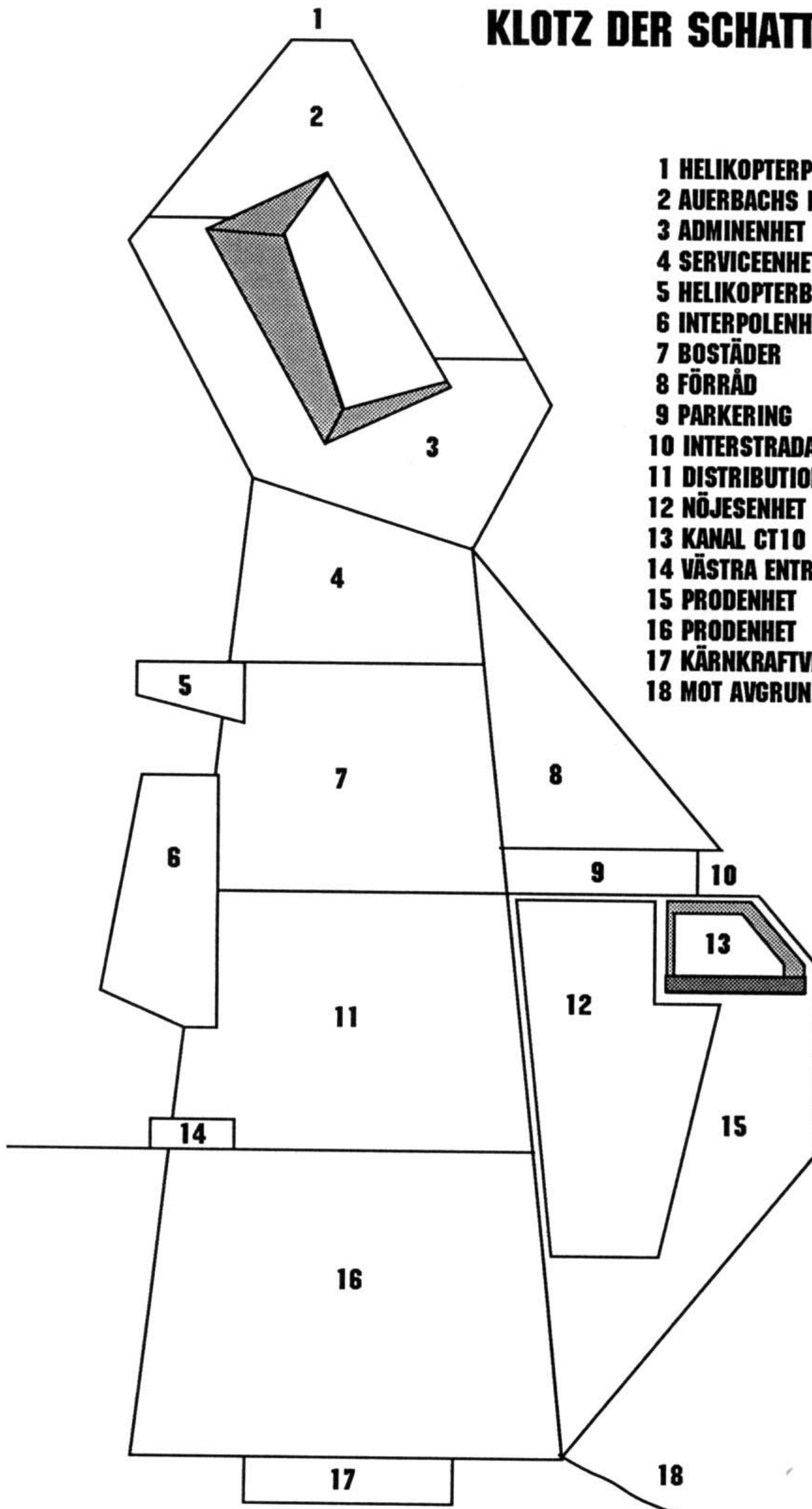
Varje magasin har plats för 40 patroner.

Typ	Kal	STY	Skada	Räck.	Vikt	Oml.	Mag.	Sal.	EV	Pris
NPC	9mm	12	3T6	110	2,5	0	40	40	3	11500

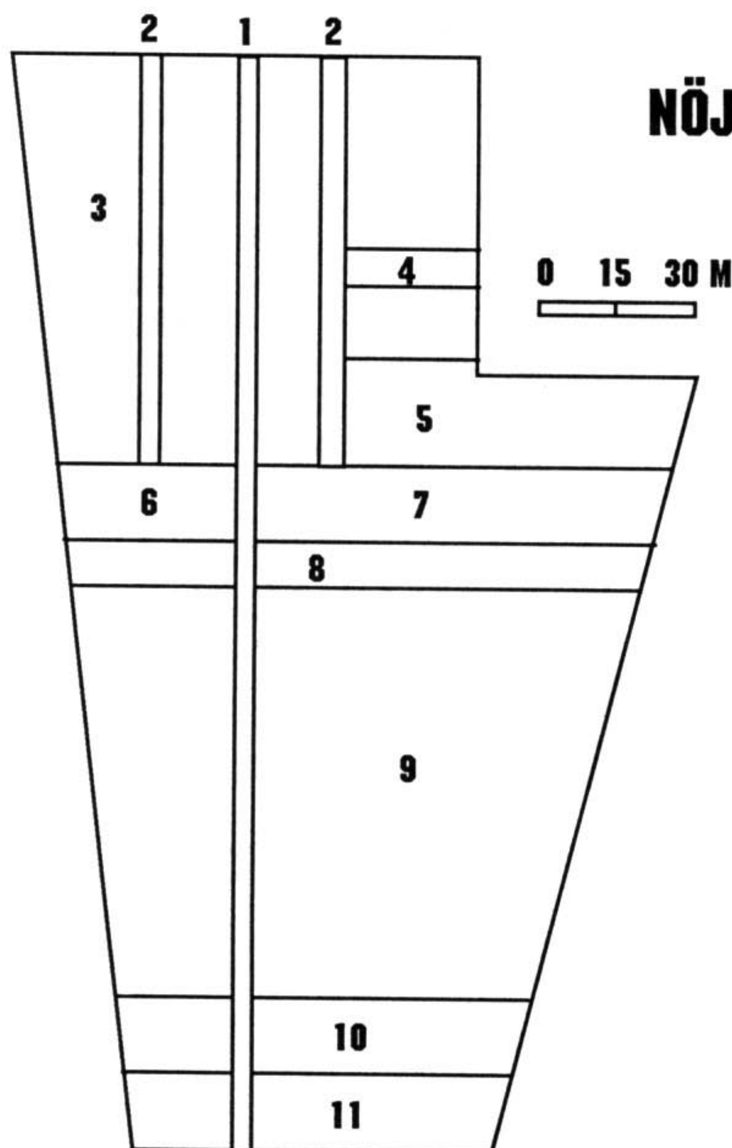
NPC VÄST

Den skottsäkra västen av NPC väger bara tre kilo och absorberar 11. Den täcker bröst och mage, och är tunn och smidig, varför den lätt kan döljas under kläderna.

KLOTZ DER SCHATTENENGLE



1 HELIKOPTERPLATTA
2 AUERBACHS PRIVATA ZON
3 ADMINENHET
4 SERVICEENHET
5 HELIKOPTERBAS
6 INTERPOLENHET
7 BOSTÄDER
8 FÖRRÅD
9 PARKERING
10 INTERSTRADA 201 WEST
11 DISTRIBUTION
12 NÖJESENHET
13 KANAL CT10
14 VÄSTRA ENTRÉN
15 PRODENHET
16 PRODENHET
17 KÄRNKRAFTVERK
18 MOT AVGRUNDEN

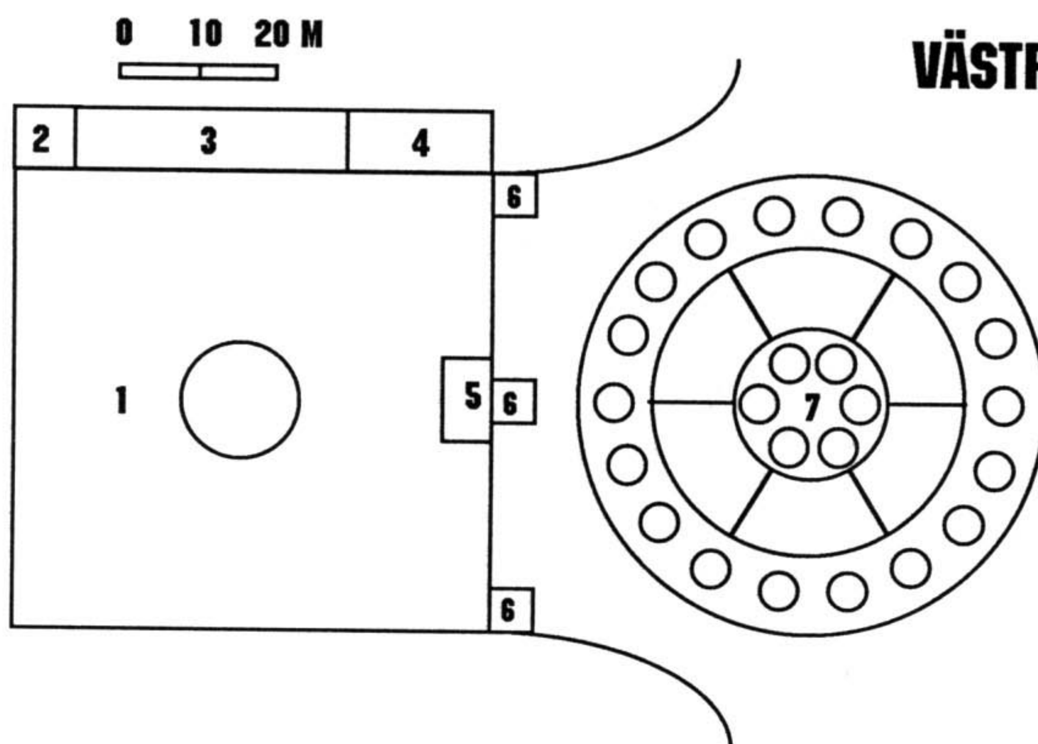


NÖJESAVDELNINGEN

0 15 30 M

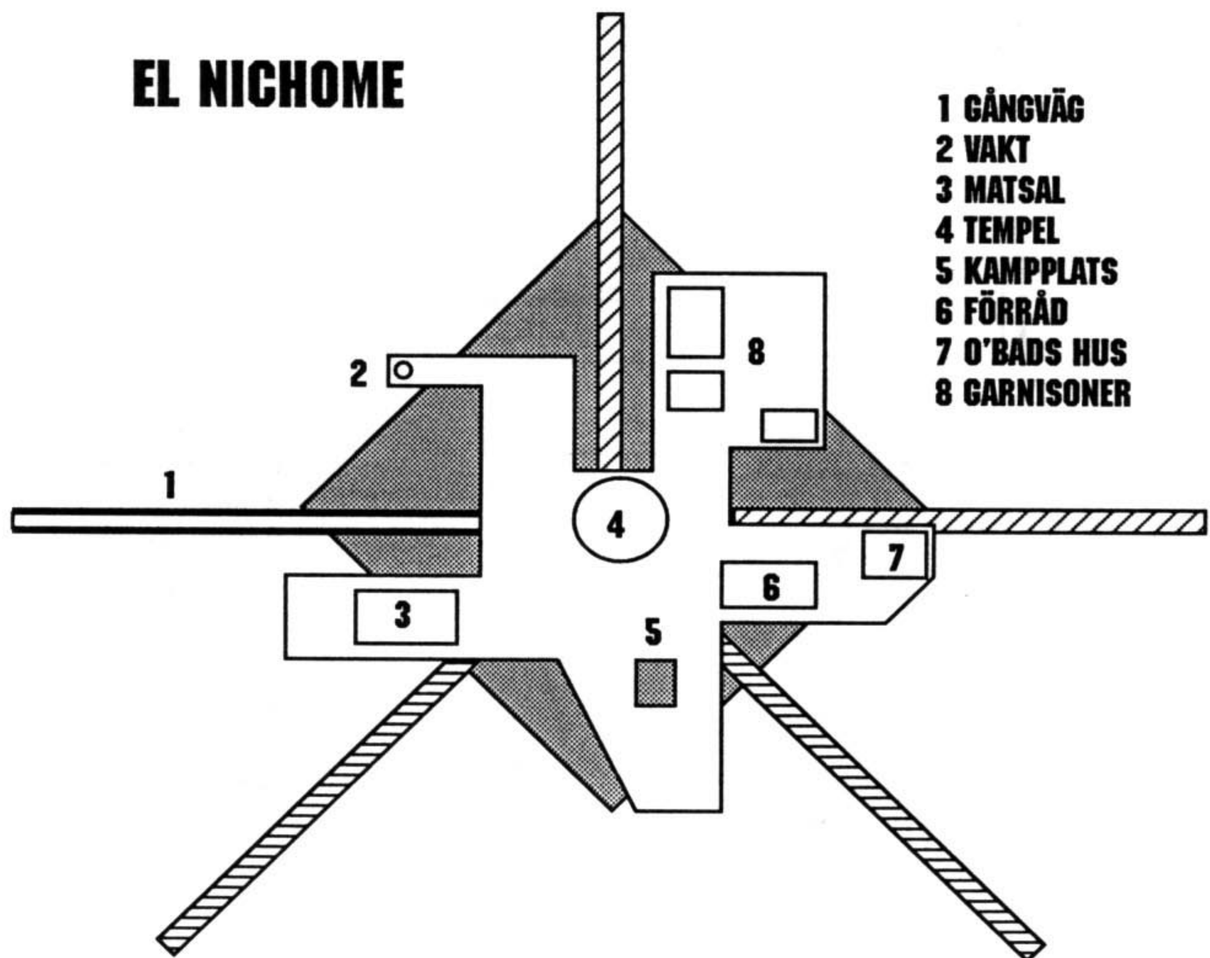
1 HISSAR
2 BLOCKSCHAKT
3 ÖVRE AVDELNINGEN
4 IDOL
5 DISCOMATIC
6 TRÄNINGSHALLAR
7 ARENA
8 PARK
9 NEDRE AVDELNINGEN
10 BADANLÄGGNING
11 HOLOGRAFER

0 10 20 M



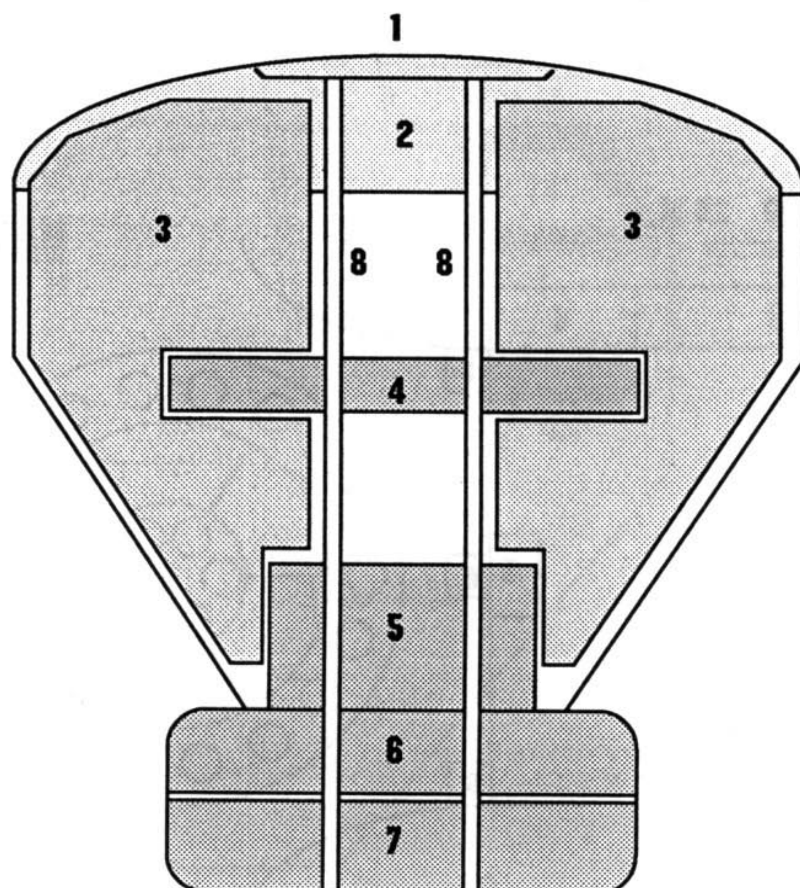
VÄSTRA ENTRÉN

1 FOAJÉ
2 VAPENINLÄMNING
3 INFOSAL
4 INTERPOL
5 SPÄRRLINJE
6 VAKTKURER
7 HISSNAV



EP 314

1 HELIKOPTERPLATTA
2 ANTIGRAVENHET
3 LASTRUM
4 MASKINDÄCK
5 DRIFTDÄCK
6 BOSTADSDÄCK
7 FORDONSDÄCK
8 HISS



DEN SVARTA, OUPPLYSTA FASADEN HÖJER SIG INTE NÄMNVÄRT ÖVER DE ANDRA BYGGNADERNA I STADSDELEN. DET OMKRINGLIGGANDE SKYTOWNS STRÅLKASTARE OCH BLINKANDE REKLAMSKYLTAR REFLEKTERAS MOT DET FUKTIGA OCH HEMLIGHETSFULLA GLASET. BYGGNADEN, KALLAD SKUGGÄNGEL, ÄR EN VÄRLD FÖR SIG SJÄLV, LIKA MYSTISK SOM DEN MAN SOM SKAPADE DEN. HÄR INNE GÄLLER HORST AUERBACHS LAG, OCH HÄR HAR HANS DRÖMMAR FÖRVERKLIGATS.
MEN BAKOM DEN STELA OCH TILL YTAN SETT LUGNA FASADEN OPERERAR EN KRIMINELL ORGANISATION SOM KOMMER ATT ORSAKA FÖRETAGETS UNDERGÅNG OM INTE SÄKERHETSPOLISEN KAN STOPPA DEN I TID. ROLLPERSONERNA ÄR ANSTÄLLDA AV DIE WACHE, SKUGGÄNGELNS ÄNGLAVAKT — PÅ DERAS AXLAR VILAR FRAMTIDEN...

DENNA MODUL INNEHÅLLER TVÅ ACTIONLADDADE ÄVENTYR TILL MUTANT. KOMMER ROLLPERSONERNA ATT KUNNA RÄDDA SKUGGÄNGELN; OCH VAD HAR EGENTLIGEN HÄNT PÅ EP 314?



DET HÄR ÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA MUTANT FÖR ATT KUNNA SPELA ÄNGLARS SKUGGA

001-0429